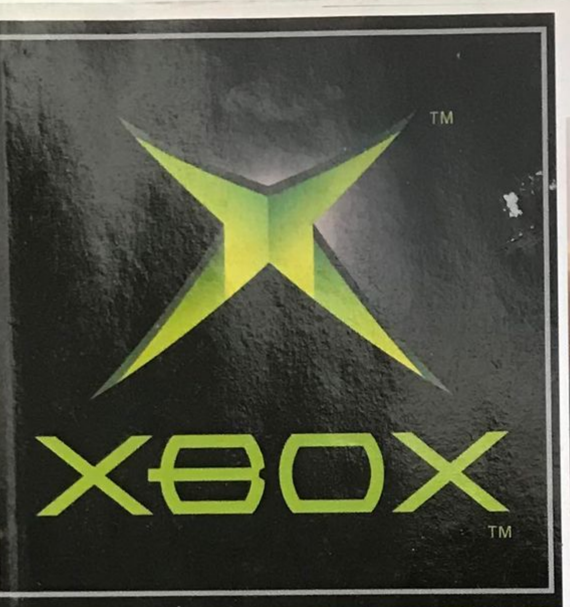
Le Magazine Officiel XBOX



Le Magazine Officiel Xbox

Dossier exclusif !

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

Le plus grand champ de bataille jamais vu sur Xbox !

OFFICIEL JOUABLE EXCLUSIF

IMAGES EXCLUSIVES



- Project Gotham Racing 3
- Dead or Alive 4

Zoom sur les titres qui vont enflammer la fin d'année !

- Far Cry Instincts
- PES 5
- Fifa 2006
- Fable : the Lost Chapters
- True Crime 2
- Kingdom Under Fire : Heroes
- Just Cause
- Dreamfall
- Psychonauts

En test

- MotoGP URT 3
- Hulk : Ultimate Destruction
- Ghost Recon 2 : Summit Strike
- Les 4 Fantastiques

www.xboxmag.fr

Future MEDIA WITH PASSION

T 05279 - 45 - F: 9,00 €

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
N°45 du 12 août 2005

Édité par Future France SAS au capital de 3 995 978 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finance et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 9 €
Dépôt légal : à parution

Abonnements
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – **Fax :** 01 42 00 56 92 – **e-mail :** abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 93,60 € – **Étranger Tél. :** 01 44 84 05 50

Rédaction
www.xboxmag.fr
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique Tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique Actus : Stéphane Rakotondrainibe
1er Secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
1er Rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Chef de studio : Vincent Meyrier
Ont collaboré à ce numéro : Hervé Bachelier, Fabrice Colin, Arnaud Cuirot, Cédric Devoyon, Arnaud Frey, Thomas Huguet, Jean-François Mariotti, Baptiste Marmey, Samuel Pelmar.

Publicité
Tél. : 01 41 27 38 38 – **Fax :** 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeux : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Chef de publicité : Benoît Mazeron (benoit.mazeron@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante trafic : Régine Nguyen (regine.nguyen@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

Fabrication
Directeur de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Alexandra Millet (alexandra.millet@futurenet.fr)

Diffusion et vente d'anciens numéros
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Torcy
Imprimé en France - Printed in France
ISSN : 1633-1818



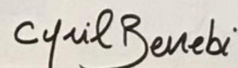
Future France est une filiale de Future plc. Future publie des magazines spécialisés pour des personnes qui partagent une même passion. Notre objectif est de la satisfaire en créant des magazines offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture. Nous publions aujourd'hui plus de 100 magazines en France, Grande Bretagne, États - Unis et Italie. Il existe aussi plus de 100 éditions internationales publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future plc est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FUTR).
Non-executive Chairman : Roger Parry
Chief Executive : Greg Ingham
Group Finance Director : John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com
Bath London Milan New York
Paris San Diego San Francisco



Une dernière pour la route



« Allez, encore une petite ». « *Quoi, 3h du mat', c'est pas si tard !* ». « *Pas question d'aller se coucher sur une défaite, on remet ça* ». Voilà le genre d'erreur à ne pas commettre si vous voulez être efficace le lendemain à l'école ou au travail… Mais pas toujours facile de décrocher. Avec un titre comme *Battlefield 2 : Modern Combat* et des alliés ou des ennemis aux quatre coins du monde prêts à en découdre à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, il a souvent fallu se faire violence ces derniers temps pour poser les armes et aller dormir. Le pire c'est que pour l'instant, la démo Xbox *Live* à disposition ne contient qu'une seule carte sur les treize prévues. Mais avec des joueurs humains, les situations se renouvellent sans cesse et la marge de progression pousse à continuer pour s'améliorer. À chaque partie, on découvre une nouvelle utilisation de son équipement, on dompte un peu plus les différents véhicules à disposition, on découvre un meilleur point de snipe et surtout, on se dit qu'on va faire encore mieux à la prochaine partie. Ce qui n'est pas toujours vrai, la fatigue et l'heure avancée aidant… Après *Doom*, *Wolfenstein* et bientôt *Far Cry* et *Half-Life*, c'est encore un des grands classiques qui s'exporte brillamment sur une Xbox qui, plus que jamais, se fait championne du jeu de tir à la première personne. La 360 s'apprête à prendre le relais dès la fin d'année avec tout simplement *Quake IV* et *Call of Duty 2*. Puisqu'on parlait de références… Pour essayer de compenser la relative faiblesse du contenu du DVD de ce numéro, nous lui avons exceptionnellement ajouté un DVD un peu plus ancien. Désolé pour les lecteurs réguliers qui n'y trouveront sûrement pas grand intérêt (quoique, un boîtier DVD et un frisbee, ça peut toujours servir…). Nous espérons en revanche que les lecteurs plus occasionnels et les récents acquéreurs de Xbox y verront l'opportunité de découvrir certains titres de qualité.



Rédacteur en Chef
Magazine Officiel Xbox

Officiel
Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

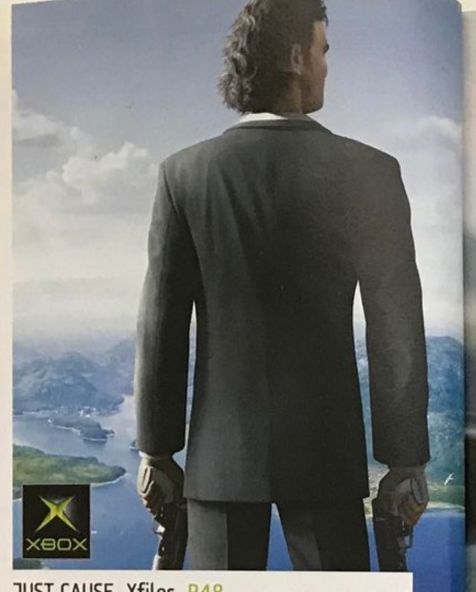
Jouable
La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

Exclusif
La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Expatrié : Un petit coucou à Shann, responsable du site **xbox-mag.net** qui abrite notre forum et nouvellement Londonien. Avec tout ce qui se passe de nos jours, pense à sortir couvert mon gars…



BATTLEFIELD 2 : MODERN COMBAT Xfiles P38
Parés pour la guerre totale ?



JUST CAUSE Xfiles P48
Un jeu de Suédois qui rêvent d'îles et de climat paradisiaque.

Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 45



DARKWATCH Xclusif P14
Les zombies ont même envahi le Far West.



↑ FIFA 2006/ PES 5 Xpress P24
La tension monte dans les vestiaires.



↑ FAR CRY INSTINCTS Xpress P18
Une mutation qui s'annonce complètement réussie.



MOTOGP URT 3 Xpertise P68
Cette fois, les pilotes font aussi du grabuge en ville.

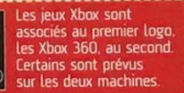


↑ PROJECT GOTHAM RACING 3 Xclusif P8
Le chemin du succès est déjà tout tracé.



↑ DEAD OR ALIVE 4 Xclusif P12
Des mandales qui font 360 fois plus mal.





Les jeux Xbox sont associés au premier logo, les Xbox 360, au second. Certains sont prévus sur les deux machines.

Play:More

DÉMOS JOUABLES
- Rainbow Six : Lockdown (Xbox Live)
- Fahrenheit
- Hulk : Ultimate Destruction
- Brian Lara Cricket 2005
- Scooby-Doo Démasqué

VIDÉOS XBOX 360
- Dead Rising
- Dead or Alive 4
- Prey
- NBA 2K6
- NHL 2K6

VIDÉOS XBOX
- City of the Dead
- Heroes of the Pacific
- Gauntlet : Seven Sorrows
- L.A. Rush
- The Chronicles of Narnia
- Crash Tag Team Racing
- Far Cry Instincts
- Hulk : Ultimate Destruction
- Midway Arcade Treasures 3
- The Suffering 2



SOMMAIRE

Xclusif
Premières infos et images inédites des hits de demain.

Xpress
Actus, previews et interviews sur tous les titres en développement.

Xfiles
Des dossiers détaillés sur un jeu, un genre ou un thème particulier.

Xpertise
Les bons conseils du MOX pour dépenser au mieux ses euros.

SéleXion
Pour que les jeux de course sur Xbox n'aient plus de secret pour vous.

ProjeXion Privée
Les bons DVD à mater entre deux parties.

Play:More
Pour optimiser encore un peu mieux les heures passées avec votre Xbox.

D'après vous : Devrait-il y avoir un mag officiel Xbox 360 entièrement indépendant du mag Xbox ou les deux machines devraient-elles être réunies dans un mag plus épais ?

Merci pour vos réponses : Comme d'habitude, ça se passe par mail xboxmag@futurenet.fr ou par courrier à Future France, Mag Xbox, 101-109 rue J. Jaurès 92300 Levallois.

Pour les mordus d'action/aventure



MICROMANIA

La Mégacarte
5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.

Plus de 200 Micromania en France

PARIS

RÉGION PARISIENNE

PROVINCE

Pour les fans de courses !

BURNOUT REVENGE
Disponible le 22 septembre

motogp 3
Ultimate Racing Technology

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Les nouveaux Micromania

25 MICROMANIA BESANÇON VALENTIN OUVERT
C. Ccial Carrefour
25000 BESANÇON
Tél 03 81 50 47 49

84 MICROMANIA ORANGE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 84100 ORANGE
Tél. 04 90 60 10 28

33 MICROMANIA MERIADECK
C. Ccial Auchan Bordeaux-Mériadeck
33002 BORDEAUX OUVERT
Tél. 05 57 81 84 89

38 MICROMANIA GRENOBLE
C. Ccial Grand Place OUVERT
38100 GRENOBLE
Tél. 04 38 70 02 04

62 MICROMANIA BERCK OUVERT
C. Ccial La Verte Vigogne
62600 BERCK - Tél. 03 21 89 87 98

13 MICROMANIA PLAN DE CAMPAGNE OUVERT
C. Ccial Géant Barnéoud
13170 LES PENNES MIRABEAU
Tél. 04 42 46 65 72

34 MICROMANIA BEZIERS 2
C. Ccial Béziers 2 OUVERT
34500 BEZIERS
Tél. 04 67 21 22 00

76 MICROMANIA MONT ST-AIGNAN
C. Ccial Carrefour OUVERT
76130 MONT ST-AIGNAN
Tél. 02 35 59 23 09

83 MICROMANIA CENTRE AZUR HYÈRES OUVERT
C. Ccial Géant St-Jean
83400 HYÈRES - Tél. 04 94 01 00 08

29 MICROMANIA BREST IROISE
C. Ccial Iroise - 29200 BREST OUVERT
Tél. 02 98 49 05 06

54 MICROMANIA HOUDEMONT OUVERT
C. Ccial Cora - 54180 HOUDEMONT
Tél. 03 83 54 05 45

53 MICROMANIA LAVAL OUVERT
C. Ccial Carrefour - 53000 LAVAL Tél. 02 43 91 01 03

30 MICROMANIA NÎMES SUD OUVERT
C. Ccial Nîmes Sud - 30000 NÎMES
Tél. 04 66 28 80 29

80 MICROMANIA ABBEVILLE OUVERT
C. Ccial Géant - 80100 ABBEVILLE
Tél. 03 22 20 03 05

92 MICROMANIA GENNEVILLIERS OUVERT
C. Ccial Carrefour - 92230 GENNEVILLIERS
Tél. 01 41 21 80 15

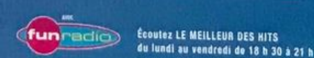
34 MICROMANIA LATTES OUVERT
C. Ccial Carrefour Grand Sud
34970 LATTES - Tél. 04 67 81 42 33

35 MICROMANIA RENNES CESSON
C. Ccial Carrefour Cesson NOUVEAU
35510 CESSON SÉVIGNÉ
Tél. 02 23 45 07 07

34 MICROMANIA TRIFONTAINE
C. Ccial Trifontaine NOUVEAU
34980 ST-CLÉMENT-LA-RIVIÈRE

Réservez vos jeux !
• dans votre Micromania • sur micromania.fr

Recyclez vos jeux !
Micromania reprend vos anciens jeux sur console*. *Voir conditions à la caisse.



Écoutez LE MEILLEUR DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h

Retrouvez les adresses complètes
de tous les Micromania sur **micromania.fr**

Nouvelles images, nouvelles infos, nouveaux jeux. La nouveauté traitée comme nulle part ailleurs !

Xbox Live – Jouable / Téléchargement

Project Gotham Racing 3

La vie démarre à 270 km/h... Le plus dur est de ronger son frein jusqu'à la naissance !

Texte : Fab

- Dév. : Bizarre Creations
- Éd. : Microsoft
- Genre : Course
- Live : Indéterminé
- Nbre joueurs : Indét.
- Sortie : Novembre 2005
- Site : http://projectgothamracing3.com

Il y a des jeux de caisses qui n'ont pas besoin d'en faire pour taper dans l'œil. Quelques photos énigmatiques, un bout de phare, des devinettes, et l'arrivée de la nouvelle génération de Xbox sonnaient comme le bruit d'un V8 qui se rapproche. Trop pressé pour s'accorder un détour par l'E3, *Project Gotham Racing* compte bien, une nouvelle fois, figurer en première ligne lors du lancement des festivités. La différence, c'est qu'il y a quatre ans, les pilotes espéraient un clone de *Gran Turismo*, et qu'aujourd'hui c'est bien du *PGR* qu'ils attendent. Bizarre ne l'entendait pas autrement, concentrant les efforts des quelque 60 acharnés chargés du projet sur ce qui constitue les valeurs de sa série phare : le style, le goût de la compétition et le jeu online. Comme toujours, bruit du moteur, données techniques et spécificités de chaque bolide sont scrupuleusement respectés, et il n'est pas question d'y changer quoi que ce soit à coups de pare-chocs ou de clé à molette. Bref, la victoire ne se jouera pas au garage ! Un bon point pour ceux qui préfèrent s'en tenir au casque de pilote, d'autant qu'à défaut de personnaliser sa monture, ce sont les parcours et les règles de jeu qui pourront être configurés à volonté, pour une virée en solitaire comme pour un défi online. Si la devise locale reste le Kudos, récompensant votre style et vos dons pour tirer le meilleur de chaque véhicule, un nouveau système de progression a été instauré. Les joueurs de tout niveau pourront ainsi approcher les plus prestigieuses vedettes du casting, sans avoir pour autant à suer sang et eau. Bien sûr, repartir avec est une autre paire de manches, et parader victorieusement sur Gotham TV au volant du Supercar ultime fait partie des choses qui se méritent ! Avec comme leitmotiv « la vie commence à 170 mph », *PGR* se passe de toute façon des éternels prototypes du jeune conducteur, pour entrer directement dans le vif du sujet. Les quelque 80 véhicules prévus ne comptent que des pointures des plus célèbres constructeurs mondiaux... Soit quand même un troupeau de plus de 35 000 chevaux pour propulser le démarrage de la 360 !

Contrôle technique : Si Bizarre n'a plus grand-chose à prouver en matière de jeux de course, *PGR3* est également attendu au tournant en tant que témoin de l'évolution Xbox 360 par rapport au premier volet.



↑ La vue interne permettra également d'apprécier l'emplacement du volant...



↑ Les réactions du public dépendent de votre façon de conduire.



↑ L'éditeur de tracé s'annonce clair et simple à utiliser.





↑ Il faudrait plusieurs vies de salaire pour s'offrir tout le casting du jeu.

↑ L'animation du public a fait un tour par la motion capture.

Xtra

TRACK-LIST
Si pour l'heure seul New York et Tokyo ont été officiellement citées, Bizarre prévoit au final le même nombre de circuits que sur *PGR2*, soit autour de 70 pistes réparties sur 5 grandes villes...

EXTENSIBLE
...Mais l'aspect le plus intéressant est la présence d'un éditeur de parcours, qui vient en multiplier le nombre. Le joueur n'a qu'à dessiner son tracé du bout du stick, sélectionnant les tronçons, et peut évidemment exporter le tout sur le Xbox *Live* pour y affronter ses rivaux.

« ET LA VIE FUT... »
Très attaché à l'immersion et au réalisme, Bizarre avait préféré se passer de public plutôt que de disperser des pancartes de forme humanoïde autour des pistes. La puissance de la Xbox 360 leur permet désormais d'insérer un public entièrement modélisé en 3D, composé de milliers de personnages dont taux de clonage est réduit par un système de combinaisons.

FAIT MAISON
Au milieu de tous ces Frankenstein se trouvent d'ailleurs les avatars d'une quinzaine de membres du studio qui n'ont pas hésité à donner des leurs au nom de la diversité de l'espèce.

Quand le pilote a son point de vue

Avec 80 voitures, le garage de *PGR3* n'est certes pas le plus rempli du genre, mais en se limitant à une sélection de Ferrari, Dodge, Aston Martin, Lamborghini, Cadillac, TVR et autres pièces de luxe, il fait dans le zéro déchet. En prime, l'intérieur de chaque monture a entièrement été modélisé en 3D (moyennant quelque 40 000 polygones), avec un niveau de détail évidemment inégalé à ce jour. Les plus avisés reconnaîtront ici le tableau de bord de la Ferrari F430, avec son volant typé F1 doté du fameux « manettino ». Pilote casqué et motion-capturé inclus dans la version finale.





Frime rate : Ils s'attendaient à la question, nous à la réponse : *PGR3* sera « aussi fluide que possible »... Les premiers échantillons laissent toutefois tabler sur les convoitées 60 images/seconde.

Xtra

GOTHAM TV
PGR2 ayant placé la barre assez haut, l'amélioration du service online ne pouvait passer que par un projet ambitieux... Gotham TV vient ainsi inaugurer le fameux mode Spectateur du *Live*. 6 chaînes et un bandeau d'info continue pour guetter les événements, voire y assister ou revoir les replays...

DÉPASSE À LA TÉLÉ
Les meilleurs pilotes verront leurs courses systématiquement retransmises, mais aucun joueur online n'est à l'abri de se voir notifié à l'écran qu'il est en direct pour son quart d'heure de gloire, d'autant qu'un tournoi d'envergure est prévu chaque mois !



↑ Ça change des éternelles Punto, Focus et Peugeot 106 de début de partie...



↑ Pour une « entrée de gamme », le Sagaris a une accélération explosive.



↑ Les effets d'accélération sont spectaculaires, quoique pas spécialement photogéniques...

Du buzz au tour de chauffe

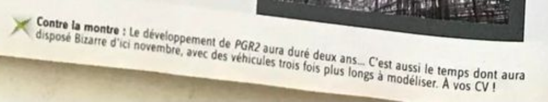
Après les coups d'esbroufe et la succession de titres en demi-teinte du dernier E3, certaines images de *PGR3* au bord du photoréalisme ont provoqué un soulèvement d'incrédules parmi les routards du Net. Les clichés auront fait plus de bruit qu'espéré, mais il s'agissait bel et bien de captures d'écran du jeu, prises au hasard des rues modélisées de New York... Le procédé en lui-même n'a rien de nouveau, mais la Haute Définition, le mitraillage intensif des villes représentées et les effets de lumière font la différence... et manifestement illusion !







↑ La Saleen S7 et ses 550 chevaux dans toute leur gloire.



Contre la montre : Le développement de *PGR2* aura duré deux ans... C'est aussi le temps dont aura disposé Bizarre d'ici novembre, avec des véhicules trois fois plus longs à modéliser. À vos CV !



Pour un peu, on se croirait presque à Kyoto.

Dead or Alive 4

La 360 montre qu'elle en a dans le ventre : la Team Ninja nous en apporte la preuve par 4 !

Texte : Arnosan

- Dév. : Team Ninja
- Éd. : Tecmo
- Genre : Baston
- Live : Indéterminé
- Nbre joueurs : Au moins 2
- Sortie : 4e trimestre 2005
- Site : www.tecmo.com



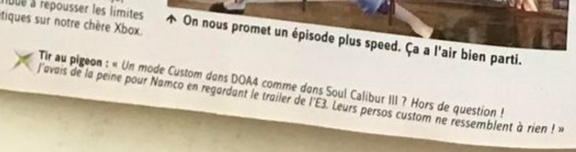
Pour en savoir plus sur le prochain *Dead or Alive*, nous avons bravé mille dangers, tel Ayabusa, afin de pénétrer dans l'antre de la Team Ninja pour y débusquer le vénéré et craint Tomonobu Itagaki, génial géniteur de la série. Très occupé sur *Ninja Gaiden Black* (Xbox), notre homme a cependant trouvé le temps de peaufiner les derniers réglages de *Dead or Alive 4*. Que nous réserve cette fois-ci l'une des équipes japonaises les plus en vogue depuis le lancement de la Xbox ? De nouveaux persos, des nouvelles arènes promettant une foule d'interactions, un nouveau système d'avatars sur le *Live*, une prise en main améliorée (Itagaki San promet entre autres un système de contres beaucoup plus élaboré), et surtout un jeu plus rapide, comme en témoignent les superbes effets d'accélération sur les photos. Un titre plus vif donc, avec des aires de combat au niveau de détail inégalé... Le rêve ! Il suffit de contempler différents angles de vue du décor de Kyoto pour se retrouver transporté dans l'ancienne capitale du Japon. Le développement, entamé au mois d'août l'année dernière, a mobilisé plus de trois cents personnes, en comptant les équipes internes et externes. La Team Ninja a d'abord travaillé sur des stations de travail émulant la Xbox 360, avant de recevoir les premiers kits de développement au printemps dernier. « *Nous serons dans les temps pour la sortie de la console à la fin de l'année* », nous a confié le producteur. Néanmoins, aucune version jouable ne sera présentée lors du prochain Tokyo Game Show en septembre. « *Notre première version jouable sera prête peu de temps avant la sortie du jeu. Nous organiserons alors un focus group avec une centaine de personnes, tous fans de DOA depuis une dizaine d'années, pour affiner les ultimes réglages* », assure Itagaki San. Petit bonus pour nos amis japonais : une façade Xbox 360 *DOA4*, histoire de customiser d'entrée sa console aux couleurs du prochain hit de Tecmo. Quant à l'éventualité d'une telle opération hors du Japon, le mystère reste entier. Il ne nous reste plus qu'à croiser les doigts et prendre notre mal en patience avant de pouvoir tâter la bête, qui s'annonce magnifique. On n'en attendait pas moins de la Team Ninja, qui a toujours contribué à repousser les limites techniques et esthétiques sur notre chère Xbox.



Ce nouveau perso est déjà très populaire auprès de la gent féminine.



On nous promet un épisode plus speed. Ça a l'air bien parti.



Tir au pigeon : « *Un mode Custom dans DOA4 comme dans Soul Calibur III ? Hors de question ! J'avais de la peine pour Namco en regardant le trailer de l'E3. Leurs persos custom ne ressemblent à rien !* »



Les screens ne sont pas flous. C'est le nouvel effet d'accélération.



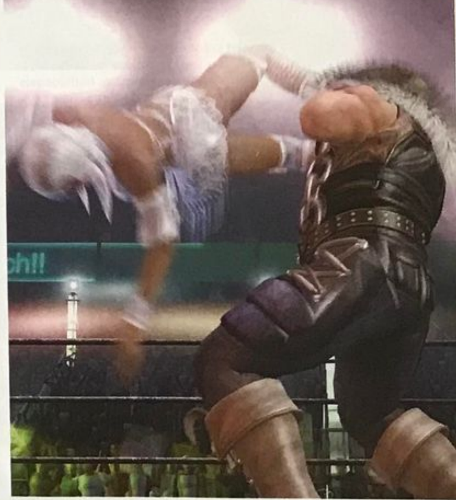
L'inévitable photo qui va générer instantanément 10 000 ventes de plus. Allez savoir pourquoi...



Si vous avez des bons yeux, retrouvez donc le poulet caché quelque part !



Prêtez l'œil à tous les différents effets... De la folie !



Et une nouvelle catcheuse pour Berreb ! Tina, prends garde à toi !

Xtra

L'ÉCUREUIL FOU

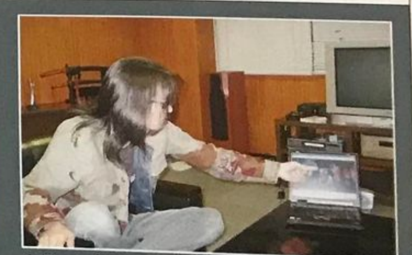
Nous avons feuilleté le dernier numéro de l'*OXM* en compagnie d'Itagaki San. Ce fut pour nous l'occasion d'apprendre que *Call of Duty 2* l'avait particulièrement impressionné lors du dernier E3. En tombant sur l'article consacré à *Conker*, il nous a confié son intention d'acheter ce jeu pour sa fille âgée de huit ans, ce dont nous l'avons dissuadé en lui conseillant d'attendre une petite dizaine d'années ! On a évité de peu l'incident diplomatique entre Microsoft et LE créateur de *DOA*... Ouf !

DOA dans la poche ?

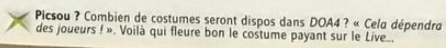
Tecmo semble rester fidèle à Microsoft avec pas moins de cinq titres en développement sur Xbox 360, mais nous n'avons pas pu nous empêcher de demander à Itagaki San s'il songeait à adapter sa série sur console portable. Sa réponse ne s'est pas faite attendre : « *Je ne veux pas faire un jeu de baston sur une machine où rien ne se passe quand on appuie sur le bouton carré* (comprenne qui voudra...) *! Et comme Microsoft n'a pas de console portable de prévue...* » Ça a le mérite d'être clair.



Il va sûrement falloir encore quelques années pour avoir ce genre de décor sur une console portable...



Tomonobu Itagaki, créateur de la série, nous a sélectionnés quelques clichés en exclusivité mondiale.



Picsou ? Combien de costumes seront dispos dans *DOA4* ? « *Cela dépendra des joueurs !* ». Voilà qui fleure bon le costume payant sur le *Live*...

Darkwatch

Deux colts suffiraient-ils à repousser toutes les hordes de l'enfer ? Dans l'Ouest Hanté, peut-être !



L'alliance du western et du surnaturel, c'est déjà une vieille histoire. Il y a 30 ans, le cinéma spaghetti s'amusait à mixer allégrement les deux - preuve que l'union n'est pas forcément contre-nature. D'ailleurs, les plus joueurs d'entre vous se souviendront également du jeu de rôles papier *Deadlands*, le premier à allier efficacement cow-boys, zombis et sorcellerie. *Darkwatch* se situe dans cette tradition à mi-chemin entre le Far West et les horreurs gothiques, quelque part dans cette zone fantasmatique où le Texas côtoie volontiers les Carpates. Et la combinaison semble plutôt bien fonctionner, essentiellement grâce à un héros capable de porter les deux genres sur ses larges épaules. Au début de l'aventure, Jericho Cross (un vrai nom de prêcheur - ou de damné !) n'est rien de plus qu'un bandit de grand chemin, une de ces racailles qui pillent les trains comme vous dévalisez votre frigo. Sauf que cette fois, la canaille est trahie par sa bonne étoile : en guise de wagon farci d'or, il met les pieds dans un convoi spécial du *Darkwatch*... Ignorant tout de cette société secrète chargé de protéger l'humanité contre la menace occulte, Jericho se fera bêtement mordre par un vampire millénaire. Le reste du jeu se devine facilement : une lutte contre la montre pour rattraper le vilain démon dentu, alors que le virus vampirique fera son chemin dans vos veines, et que le *Darkwatch* n'aura de cesse de vous enrôler...

Pale Rider

Ce postulat scénaristique rigolo a pour mérite d'aligner sans complexe les décors de western et les monstres traditionnels du bestiaire fantastique. Train charnier, ville hantée, vallée de la mort, etc. Les développeurs se sont visiblement bien amusés à conjuguer tout ça, et la plupart du temps la recette semble fonctionner, du moins si l'on accepte que la sauce proposée ici soit déclinée sur le mode unique de l'action non stop. Un peu comme si *Darkwatch* visait le titre de *Serious Sam* de l'Ouest maudit ! Ici, on massacre du mort-vivant au colt, à la winchester ou via des armes nettement plus fantaisistes... jusqu'à ce que, à court de munitions, vous soyez obligé d'y aller à grands coups de crosse dévastateurs. À cet égard, le jeu a tout du titre simple, brutal et efficace : une dizaine de types d'ennemis différents - tous issus d'un bestiaire surnaturel bien connu, des tas d'éléments de décor propres à exploser sous vos tirs, et une progression bourrine à souhait. Amateurs de *Myst*, passez votre chemin ! Pour autant, on a pu noter quelques petites surprises bien agréables dans cette preview. Des phases de shoot à cheval, par exemple : du tir au pigeon surnaturel, rien de plus, mais dans une ambiance assez jubilatoire, où l'on esquivera les tirs adverses en faisant de joyeuses cabrioles sur sa monture. Et comme on nage ici en pleine fantaisie débridée, les développeurs ont même implémenté toute une séquence aux commandes d'une sorte de véhicule blindé à vapeur !

Désert surprise

Bref, *Darkwatch* a pour l'instant tout du petit jeu efficace : la maniabilité tient du bon disciple de *Halo*, les animations semblent impeccables, et les graphismes possèdent dans l'ensemble une patte comics assez réussie. Le moteur physique se tient (Havoc, forcément !) et l'on prend vraiment plaisir à faire rouler des tonneaux de TNT vers les ennemis, avant de les faire sauter d'une balle. Autre petite originalité : alors que Jericho se transforme progressivement en vampire, il possède encore le choix de pencher du côté du bien ou du mal... C'est-à-dire de boire le sang des humains ou encore de laisser leurs âmes en paix ! Surtout quand certains humains sont des alliés à vous, agonisants... Que vous décidiez de sombrer du côté obscur ou de conserver votre humanité, et vous bénéficieriez de pouvoirs différents, mais toujours spectaculaires. De la part d'un vampire, on n'en attendait pas moins ! Ajoutons pour finir que si les maps semblent plus ou moins linéaires, elles ne s'enchaîneront pas forcément selon un ordre immuable. Vous aurez ainsi régulièrement la possibilité, entre deux missions, d'emprunter tel itinéraire au lieu de tel autre. Pas de quoi fouetter un mustang, mais une bonne raison de plus d'attendre la sortie de ce *Darkwatch* avec plus qu'un peu de curiosité. À moins que vous ne soyez un pied-tendre terrifié par l'Ouest Hanté, bien sûr...



↑ Le cimetière, passage obligé de tout western ou univers d'horreur.



↑ Un lance-roquettes dans un western ? Ici, tous les excès sont permis !



↑ Cette séquence de shoot à cheval a tout du défoulement hystérique !



↑ Les ennemis sont surnaturels, mais avec un look typique du Far West.



↑ Shootez ce baril avant que le squelette ne vous l'envoie à la face !



↑ Vous serez parfois assisté par un ou plusieurs membres du *Darkwatch*.

Les pouvoirs des damnés

Dès le premier niveau, le pauvre Jericho passe très vite du statut de hors-la-loi anonyme à celui de vampire en devenir. En compensation, il va tout de même hériter de quelques pouvoirs sympas, qui vont s'étoffer au cours de l'aventure. Seul choix de la part du joueur : celui de s'enfoncer dans le Mal ou d'y résister grâce aux forces du Bien. Les capacités acquises, elles, demeurent classiques mais bien utiles : bouclier vampirique, vision de sang, double saut, frénésie, balle d'argent... Il sera même possible de contrôler momentanément quelques ennemis, ou de les terrifier. On n'est pas loin des pouvoirs Jedi et Sith, quoi !



↑ Jericho Cross et son imper troué en font des caisses pour remettre le western au goût du jour. Et ça marche !

Xtra

INVENTAIRE
C'est la mode depuis *Halo*, et c'est tant mieux : dans *Darkwatch*, on retrouve la limitation à deux armes maximums. Sachant que tous les flingues possèdent des munitions limitées, il ne sera vraiment pas rare de finir certains niveaux à coups de crosse. Ça tombe bien, les combats au contact semblent particulièrement dévastateurs...

Musiques : Prions pour qu'Ennio Morricone n'ait jamais l'occasion d'écouter la BO de *Darkwatch*... Il faut bien dire que l'inspiration est évidente parfois à la note près !

Hommage : Quel lascar ce Pascal ! L'attaché de presse d'Ubisoft ne fait plus aucune présentation sans ses charmantes « Pascalette » prêtes à faire tout le boulot à sa place. Au *MOX*, on a bien Brandon, mais bon...

Dynasty Warriors 5

Complots familiaux et chinoiseries pour joutes débridées



Dév. : Omega Force | Éd. : Koei
Genre : Action | Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2 | Sortie : Septembre 2005
Site : www.koei.com/games



Comme nombre de simulations sportives, *Dynasty Warriors* fait partie de ces jeux qui reviennent inlassablement, année après année, avec toujours autant de succès et malgré des nouveautés souvent limitées. C'est d'ailleurs plus étonnant que pour le sport, les grands seigneurs chinois daignant rarement transférer leurs généraux entre eux. La surprise pourrait toutefois venir de ce cinquième opus qui, s'il ne révolutionne pas la recette, apporte quelques évolutions appréciables. Visuellement parlant, peu de changements, mais une distance d'affichage nettement améliorée qui permet de voir arriver les bataillons adverses de plus loin. On est évidemment assez loin d'un jeu comme *Kingdom Under Fire* en terme de détails, cependant le progrès est sensible. Manette en main, on reste dans le martelage de bouton plus ou moins intensif, mais le système a quelque peu progressé et l'on note l'apparition de garnisons que l'on peut dévaster pour couper les renforts ennemis. Le principal changement réside toutefois dans le fait qu'il ne vous reste plus qu'un seul garde du corps. Assez malin, il vous assiste plutôt efficacement et vous permet même d'exécuter d'énormes coups spéciaux combinés. Malgré tout cela, Omega Force semble quelque peu stagner avec sa licence. On est en revanche impatients de voir ce que Koei pourra faire sur Xbox 360 !



↑ N'hésitez pas à abuser des pouvoirs en cas d'attroupement.



↑ La concentration, qui remplit votre barre de Musou, vous laisse sans défense.



↑ Selon Confucius, qui dit éclair dit grosse attaque combinée.

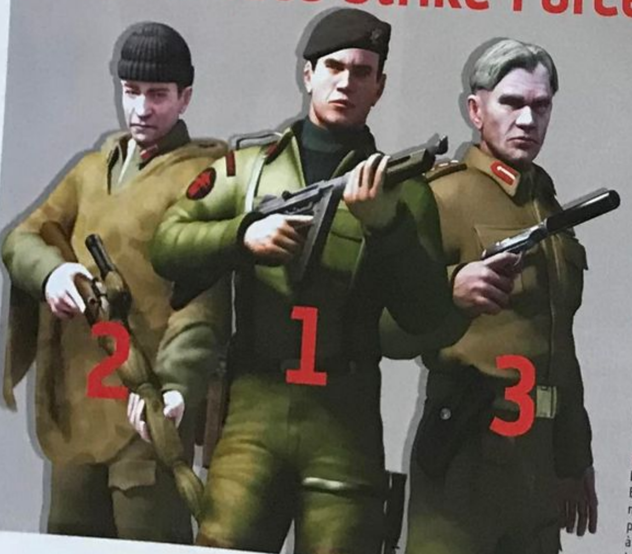


↑ Aussi beaux soient-ils, vous devrez vous débarrasser de ces tigres !

Secondes noces : Divorcé de Vivendi après pas mal de différents financiers, Valve se remarie avec Electronic Arts. Le géant américain distribuera la version Xbox d'Half-Life 2.

Commandos Strike Force

Dév. : Pyro Studios | Éd. : Eidos
Genre : Action/stratégie | Live : 8 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 | Sortie : 4e trimestre 2005
Site : www.commandosstrikeforce.com



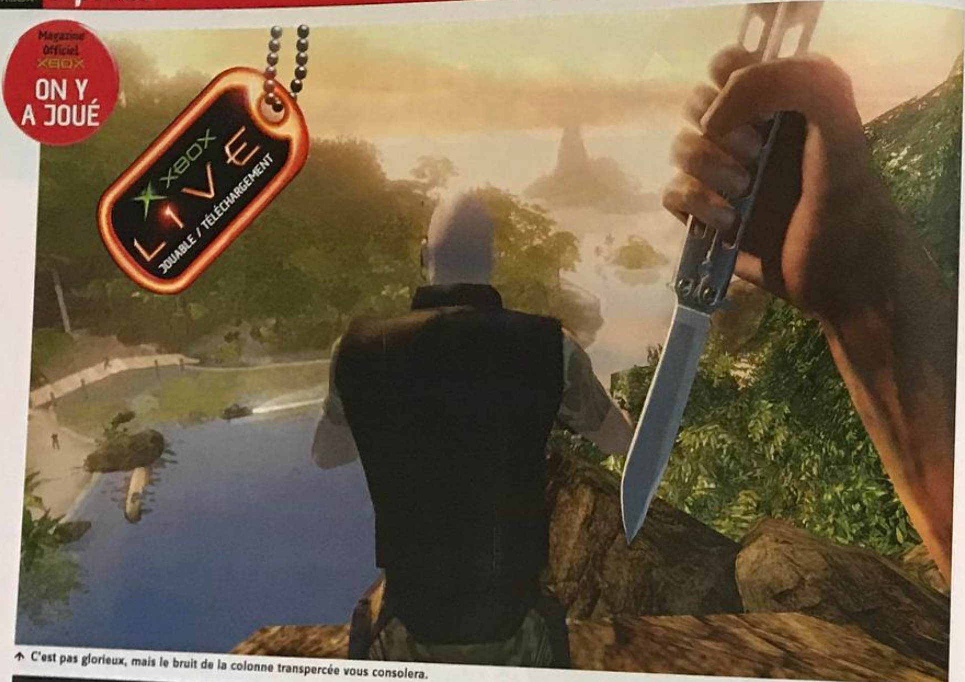
La série *Commandos* change de point de vue, mais reste fidèle à ses idéaux : action, réflexion et liberté. Elle en profite aussi pour faire rempiler trois bidasses aux talents éclectiques. Petite revue d'effectif...

1. Francis O'Brian - Capitaine
Béret vert. D'origine irlandaise, O'Brian ne fait pas dans la dentelle. Sa capacité à tenir deux armes en même temps est salutaire, d'autant qu'il est le seul à pouvoir manier des armes lourdes. À l'aise au corps à corps, il est aussi le seul à savoir nager.

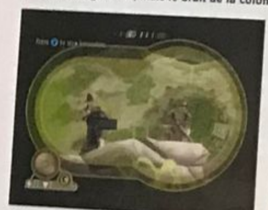
2. William Hawkins - Lieutenant
Sniper. Hawkins, en bon tireur d'élite, informe son équipe des dangers à venir. Il a des nerfs d'acier. « *Parkinson ? Connais pas !* » En retenant sa respiration, il atteint un niveau de précision extrême et voit le monde au ralenti. Même s'il lance des couteaux, il est faible en close combat.

3. Jürgen Braun - Lieutenant colonel
Espion. Passé maître dans l'art de la discrétion, Braun est l'espion parfait. Aussi discret que mortel, il utilise toutes sortes de déguisements pour infiltrer les rangs ennemis. Avec son pistolet à silencieux et sa corde de piano, il n'est pas lourdement armé, mais dispose du nécessaire pour un nettoyage en douceur.

Costner-like ? Dans *Dynasty Warriors 5*, exit les alliés aussi nombreux que stupides. Vous ne pourrez choisir qu'un seul *bodyguard*, censé être plus intelligent et autonome. Censé seulement...



↑ C'est pas glorieux, mais le bruit de la colonne transpercée vous consolera.


↑ Les jumelles offrent plusieurs niveaux de zoom.

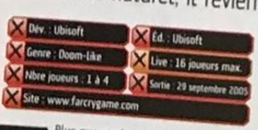

↑ Jack n'a plus qu'à espérer ne jamais ressembler à ça !


↑ Le jeu se déroule à 70 % en environnement extérieur.

Far Cry Instincts

Chassez le naturel, il revient au galop à vos trousses !

Dév. : Ubisoft	Éd. : Ubisoft
Genre : Doom-like	Live : 16 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Sortie : 29 septembre 2005
Site : www.farcrygame.com	

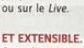


Plus que quelques semaines, et Jack Carver sera enfin relâché dans la nature. Mais il tourne déjà comme un lion en cage, tendu et majestueux. Depuis le temps qu'on le traque, un dernier passage chez Ubi s'imposait pour pouvoir tâter une dernière fois de la bête qui sommeille en lui, avant de repartir avec quelques photos et le rictus confiant. La prochaine fois c'est sûr, à moins qu'elle se mette à faire des saletés, on l'adopte ! Mais à travers cinq vastes niveaux *Far Cry* est resté d'une propreté éclatante, et n'a jamais eu besoin de se faire traîner malgré la taille, la splendeur et la densité surprenantes du décor. Certaines herbes poussent parfois un peu soudainement lorsqu'on s'approche d'elles, mais l'effet n'a rien d'alarmant à ce niveau, d'autant que l'attention est plus volontiers concentrée sur les arbres et feuillages touffus, susceptibles de servir de planque comme de dissimuler quelque passage moins exposé. Car évidemment les choses ne démarrent pas au mieux pour le naufragé poissard : à peine dans le bain qu'il se fait déjà canarder, et doit patauger jusqu'à la côte pour passer en mode profil bas, tel qu'enseigné en cours de *Splinter Cell*. Avec ça, les mercenaires chargés de couvrir la zone n'ont pas l'air crétins, formés manifestement à la même école, en suivant le programme de la version PC. Si un radar, salutaire, nous fait la largesse de révéler leur position et leur état d'alerte, c'est aussi pour permettre à Jack de choisir et planifier ses approches. Muni au départ d'un simple couteau papillon, il a plutôt intérêt à jouer ses cartes les plus sournoises... Mais les événements s'enchaînent à toute vitesse, et en moins de trois niveaux, le touriste égaré, poussé par son instinct de survie, se pose déjà en futur roi de la jungle.
Le comportement de ses ennemis évolue d'ailleurs en conséquence, et quand bien même l'attaque frontale paraît tout indiquée, il semble qu'il y ait toujours quelque moyen de rendre l'opération plus subtile. « Remplacer » discrètement un sniper en haut de son mirador, ramper sous une cabane et se rouler sur le dos pour dégommer ses occupants à travers le plancher, les déloger d'une grenade introduite par la fenêtre, ou encore attirer ses proies dans un piège infâme en leur balançant quelques pierres...
L'autosatisfaction est de toute façon au rendez-vous, d'autant que pour un sauvageon en devenir, Jack se laisse dompter facilement.
En prime, il n'est jamais malade en véhicule, que ce soit en bateau, en jet ski, en jeep ou encore en quad. Bref, difficile de ne pas s'y attacher, même si voir le fugitif se rebiffer et montrer les crocs si promptement (dès le 4e niveau) a de quoi surprendre les habitués du Carver coulant qui officiait sur PC. Fondre sur ses proies comme la bête sauvage qu'il devient, repérer ses ennemis terrorisés à la trace, voire à l'odeur, et les envoyer sur orbite d'un coup de griffe ravageur... L'expérience s'avère aussi grisante que rafraîchissante, et en montrant de telles facultés d'adaptation à cette jungle que constitue le genre sur Xbox, *Far cry* ne devrait pas avoir de soucis à se faire quant à sa survie.

« En moins de trois niveaux, le touriste égaré, poussé par son instinct de survie, se pose déjà en futur roi de la jungle. »


↑ Les cartes Multijoueur s'annoncent bien remplies.

Exclusif : Ce n'est pas une surprise, mais c'est désormais officiel : la Xbox sera la seule console de cette génération à accueillir *Far Cry*. Ubi Canada peut faire des exploits, mais pas des miracles.



Xtra

COUP DOUBLE
Si cette fois c'est le Solo qui avait la vedette, le Multi ne semble pas moins tenir ses promesses, révélant un potentiel de plus en plus palpable. Les 7 véhicules du jeu, les armes, les pouvoirs du mode Bestial et les deux types de pièges (à savoir la branche d'arbre et les mines Claymore) seront tous de la partie.

FLEXIBLE...
Les modes finalement disponibles se présentent comme des variantes des classiques Deathmatchs, Team Deathmatch et Capture du Drapeau, auxquelles s'ajoute le mode Predator, véritable cabale menée contre le seul joueur doté de pouvoirs bestiaux. Les 15 cartes varient en taille selon le nombre de participants, les quatre plus grandes pouvant en accueillir jusqu'à 16 en LAN ou sur le *Live*.

ET EXTENSIBLE.
Outre le contenu téléchargeable d'ores et déjà prévu, l'éditeur de carte a de plus en plus fière allure. Riche et ergonomique, il permettra à chacun de concevoir ses propres champs de bataille, et bien sûr de les utiliser sur le *Live*. Le *MOX* pourrait même s'y mettre, dès qu'on aura trouvé le bon architecte !


↑ Piquer l'avant-poste d'un sniper est assez jouissif...


↑ Il est parfois très productif d'observer le décor.


↑ Plus rien ne vous échappe lorsque vous êtes en mode Feral Vision.



↑ Qui est donc ce « John » qui vient de se faire abattre ?


↑ Multiplier les pièges est un plaisir aussi simple qu'efficace.

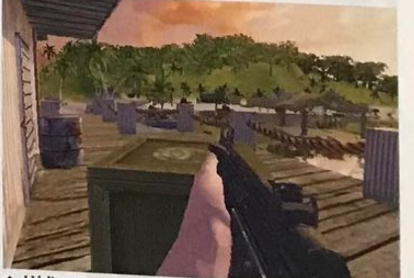

↑ Vous pourrez rapidement débusquer vos ennemis à leur odeur.



↑ En véhicule, vous pouvez encore utiliser votre arme.


↑ Ce mouvement inédit permet de ramper sur le dos.


↑ Lâcher la bête en combat est bon pour l'adrénaline.


↑ L'éditeur de cartes promet une longue carrière au Multi.

Générique : La bande-son n'est pas en retrait, avec notamment des musiques d'ambiance signées Paul Haslinger (*Underworld*, *Minority Report*...), et un Carver doublé par le *bad boy* de *Blade*, Stephen Dorff.



ARRÊT SUR IMAGE

Total Overdose

↑ Primo, repérer les lieux et élaborer un plan futé.

↑ Dieu sait comment il appuie sur l'accélérateur...

↑ Le camion fait un excellent bélier. Plus de barrage !

↑ Un peu de gymnastique pour faire le ménage.

↑ Un dernier pour la route, toujours en voltige...

↑ Et voilà le travail ! Ça mérite bien une pause.

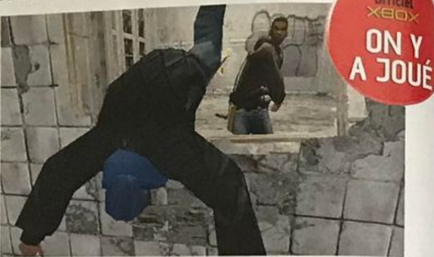
Marc Ecko's Getting Up

Pas de pot là-haut, les rebelles travaillent du pinceau !

Magazine Officiel XBOX – ON Y A JOUÉ

Dév. : The Collective	Éd. : Atari
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Sortie : Octobre 2005
Site : www.atari.com/gettingup	

Bien décidé à renverser une dictature naissante, le monde de l'underground bouillonne de rage et d'idées. Trane, graffeur amateur, rêve de liberté et de reconnaissance. Évoluant dans un monde où seul le respect importe, il va tout mettre en œuvre pour gagner celui de ses pairs, même s'il doit risquer sa vie pour cela. Mix intéressant entre plusieurs styles de jeu, *Marc Ecko's* devrait être une des bonnes surprises de la rentrée. Pas vraiment beau, il charme plus par ses possibilités sympas et sa maniabilité agréable. Si poser un beau tag est le but ultime de Trane, c'est surtout la façon dont il va pouvoir accéder à l'endroit donné qui compte. Escalade de poteaux, de corniches, sauts divers, tout est permis. Fort agile, Trane peut aussi se montrer très discret lors de séquences d'infiltration plutôt bien senties. Côté combats, une évolution du moteur de *Buffy* fait le spectacle. Les combos pleuvent avec facilité et l'interactivité avec le décor est maximale. Imaginé et chapeauté par Marc Ecko, soutenu par plusieurs artistes très connus et doté d'une ambiance vraiment travaillée, Getting Up nous a agréablement surpris. On vous en reparle très vite !



↑ Les défenestrations sont très faciles à effectuer.



↑ Tous les chemins sont bons pour accéder à un spot.

No : Un temps, on a parlé d'une sortie retardée pour la 360 au Japon. Microsoft a vite démenti en confirmant la sortie mondiale.

Total Overdose

Faites-vous une dernière injection avant le trip final !

Magazine Officiel XBOX – ON Y A JOUÉ

Dév. : Deadline Games	Éd. : SCI
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Sortie : Septembre 2005
Site : www.totaloverdose.com	

À quelques semaines seulement de sa sortie, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus sur le très prometteur *Total Overdose*. 100 % action, le jeu intègre une gestion des points habituellement réservée aux jeux de glisse à la *Tony Hawk*. Au premier ennemi liquidé, un chronomètre se déclenche et c'est alors à vous d'œuvrer pour que le combo soit le plus énorme possible en enchaînant les actions de grande classe. Des secondes supplémentaires vous sont octroyées à chaque nouvelle victime. En vous débrouillant bien, il est même possible de ne faire qu'un gigantesque combo par mission ! Et vu la panoplie de mouvements dont dispose Ram, les possibilités paraissent presque infinies. Le pistolero plonge dans tous les sens avec la gâchette gauche et flingue tout ce qui bouge avec la droite. Sauter parallèlement ou face à un mur déclenche des figures délirantes et le ralenti - automatique lorsqu'un ennemi est proche - permet d'aligner les headshots et les points. Très plaisant à jouer, relativement joli et bourré d'idées amusantes, *Total Overdose* évolue de plus dans un Mexique super cliché rarement abordé jusqu'ici. Tous les ingrédients pour faire un bon hit en somme !



↑ Les villes sont assez petites, mais bien modélisées.



↑ On peut débloquer divers défis, dont des courses.

Art 2 rue : Les tags de *Marc Ecko's* se font avec le stick droit. Attention à la rapidité de vos mouvements, gare aux pâtés ! Vous pouvez aussi dessiner au marqueur et faire des duels sur une façade entière.

Fable : The Lost Chapters

Pas si perfide que ça, Albion nous révèle enfin ses secrets.

Magazine Officiel XBOX – ON Y A JOUÉ

Dév. : Lionhead Studios	Éd. : Microsoft
Genre : Action/RPG	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Sortie : 3e trimestre 2005
Site : www.microsoft.com	



On l'espérait en douce, sans réelle certitude, et après avoir jalousement tâté de la version PC, le doute se faisait frustrant ! En guise d'édition Classics, c'est bel et bien la version Director's Cut de *Fable* qui investira les rayons d'ici l'automne, et ce pour le même demi-tarif. Si l'histoire et la géo d'Albion ne subissent pas de bouleversements, les fameux chapitres retrouvés viennent en combler les trous avec pas mal d'humour et beaucoup d'action. De nouveaux monstres, dont le légendaire dragon maintes fois réclamé, font leur apparition, mais aussi de nouvelles zones parfois des plus insolites... De fait, la durée de vie se trouve rallongée d'une quinzaine de quêtes, tandis que plusieurs missions quelque peu télégraphiques sur la précédente version s'avèrent désormais mieux amenées. Au final, le scénario principal paraît mieux suivi, mais c'est malgré tout, plus que jamais, ce qui se passe en périphérie qui fait le charme du titre de Lionhead. Si les nouveaux sorts et la plupart des armes et couvre-chefs ajoutés ont une utilité pratique durant l'aventure, les nombreux autres bonus brillent avant tout par leur aspect futile et délirant. Flamenco, kazatchok, provocations à la Bart Simpson et autres expressions inattendues donnent à l'événement une allure festive assez irrésistible, même pour ceux qui ont déjà mis le nez à Albion.

↑ De nouvelles créatures entrent en scène vers la fin du jeu.

↑ Dévastatrice, la Fureur Divine a aussi sa version « côté obscur ».







↑ Infiltrez un bordel pour en devenir proprio... ou employé(e) !

↑ Les nouvelles expressions ont le sens de l'essentiel !

↑ Les autres héros sont plus présents, notamment Églantine.

Comptine : En attendant les prochains tomes de Fable, vous trouverez un peu de relecture sur http://fable.lionhead.com.

CellFactor

La guerre technologique a quelques rescapés

Dév. : Immersion Soft.	Éd : Indéterminé
Genre : Doom-like	Live : Indéterminé
Nbre joueurs : Indét.	Sortie : 3e trimestre 2007
Site : www.cellfactorgame.com	

Les développeurs colombiens d'Immersion croient toujours à la Reality. Il faut dire que tout le monde n'a pas les moyens de s'offrir l'Unreal Engine pour un million de dollars, et que le moteur miracle d'Artificial Studios semble avoir du répondant. Ses valeurs communes avec le XNA ont même permis à *CellFactor*, prévu initialement sur PC, de venir également tenter sa chance sur Xbox 360, contre vents et tempêtes. Le titre prendra la forme d'un Doom-like d'inspiration Riddickienne, sous fond de guerre technologique latente. Après un premier fiasco, le bras armé du monde libre vous envoie infiltrer la forteresse méditerranéenne d'une corporation militaire un peu trop cachottière. L'occasion de mettre la main sur quelques armes expérimentales, de rencontrer deux autres protagonistes jouables aux spécialités diverses, et de s'injecter tout ce qui traîne histoire de devenir le soldat ultime. Reste à leur souhaiter bonne chance...

← Des fans de Musclor chez Immersion ?

Dure réalité : Englouti par Epic en mai dernier avant d'avoir eu le temps de se démocratiser, le Reality Engine effectue son baroud d'honneur à travers des titres comme *Monster Madness* et *Metronome*.

La cité de la peur

American McGee a toujours un concept déjanté sous le coude. Après *Scrapland*, l'heure est à la critique amusée de la politique de la peur menée aux États-Unis (et ailleurs). *Bad Day L.A.* embarque un clochard dans un jeu d'action/aventure à la *True Crime* trash, dans des rues cartoonisées en pleine panique suite à une attaque bactériologique. Missions variées, humour crade et style graphique insolite devraient lui valoir une certaine attention d'ici sa sortie, fin 2005 sur Xbox.



La tôle plie mais ne rompt pas

Les Finnois de BugBear ne se sont pas défoncés pour rien. Tiré par son moteur très physique, son humour noir et son ambiance brutale, leur simulateur de cercueils roulants *FlatOut* a fait bonne route, et prendra à ce titre un second départ dès 2006 sur Xbox. Circuits ouverts, décors interactifs, bolides « customisables » et surtout pulvérisables, sont encore de rigueur, et il ne reste qu'à espérer que les modes Online se montrent cette fois un peu plus généreux.



Warner se fait justice

Lâchée par Midway l'an passé, la fameuse *Ligue des Justiciers* a un nouveau contrat sur Xbox. Il s'agit cette fois d'un action/RPG façon *X-Men Legends*, jouable à deux en Coopération. Superman, Batman, Wonder-Woman, Flash et tous les autres vont ainsi pouvoir tester la solidité du récent engagement de Warner Interactive, échaudé par le cas *Enter The Matrix*, à ne plus jamais laisser sortir de navet sous son logo. Nous aussi par la même occasion, mais pas avant la fin de l'année 2006.



Winback 2 : Project Poseidon

Retour de lents voyeurs plus violents ?

- Dév. : Cavia
- Éd. : Koei
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : 1er trimestre 2006
- Site : Aucun

Dans cette revanche à retardement (*Operation Winback* était sur N64), il s'agit d'agir en douceur pour surprendre et en force pour descendre. Et pour ça, trois persos bien caricaturaux essaient de faire bonne figure de mauvais casting : un blondinet agile des pieds qui sait arroser, une donzelle monte-en-l'air qui flingue à vue et enfin le musculeux benêt qui vaporise tout au lance-roquettes. Des forces de frappe diverses pour l'instant pas très subtiles...




Face au surnombre, les combos rapides sont très efficaces !

Panzer Elite Action

Les campagnes champêtres dans du très lourd...

- Dév. : ZootFly
- Éd. : JoWood
- Genre : Action
- Live : Indéterminé
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : 4e trimestre 2005
- Site : www.jowood.com

Multiple car multipériples, le fond des fronts de *Panzer Elite Action* vise à s'armer de courage et de blindés de tous bords : allemands, russes et alliés... Trois visions à gros canons qui s'agitent lors de 18 missions qui amènent à éventrer des défenses ennemies, escorter des convois ou donner un coup de chenilles salvateur dans une fourmilière hostile. De l'artillerie forcément de poids, mais qui devra s'imposer aussi par un rythme et une variété suffisamment enlevés !



L'infanterie comme l'aviation ne font pas que de la figuration...

SSX on Tour

L'espoir de glisse schuss toutes les pointures !

- Dév. : Electronic Arts
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Sport
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : 27 octobre 2005
- Site : www.easportsbig.electronicarts.fr

Boule de neige devenue avalanche incontrôlable, le succès des *SSX* tient depuis toujours à ses extrémités. Jusqu'au-boutiste en long, en large et presque pas de travers, le fun en board s'y aborde en toute simplicité, avec un maximum d'intensité et de liberté. Du *free ride* riche en sensations tout simplement. Et pour que la descente de rails en *grindant* reste grisante, les pentes se mettent à tourner, à faire des écarts et à se déchausser... En chasse neige et chasse grisaille, les 12 nouvelles pistes où s'exprimer vont de la noire déserte et experte à celles pleines de poudreuse blanche et de public venu encourager les nouveaux maîtres des airs. Encore plus aériens, les *riders* élèvent leur style en coupant le souffle, en exécutant et inventant des figures à la face des autres en snowboard comme en skis ! De quoi booster son livre des records de tricks persos à la volée, d'autant plus qu'on peut justement s'envoler vers le titre de star incontestée en personnalisant son étoile filante sur les voies balisées ou non des pieds au bonnet. Hors piste, hors normes... Bref, ordinaire avec pas mal d'extras, ce *SSX on Tour* semble avoir déjà planché sur tout ce qui fait d'une descente de blanche un trip qui retourne la tête !



En hors piste ou pas, vos exploits sont toujours très regardés...



Deux bâtons longs, autant de tiges, et le plaisir est meilleur !



Wesh style et effet de vitesse à la *NFS*, les tendances glissent...



Même sans public, il faut continuer à assurer les tricks.



Tentez les tricks les plus difficiles pour amasser des points.



La personnalisation fait aussi dans le *fashion* un peu extrême.

La pelle des sens : Thomas nous a finalement fait son gâteau au yaourt. Grand succès pour ce goûter aussi léger qu'une Xbox, qui n'a pas empêché un certain Cyrille T. de se resservir huit fois, au mépris des lois de la gravité abdominale...

Dans les vestiaires, les deux stars se disent tout ! Paris MOX mène l'enquête.

C'est au Xbox Seasons Hotel que s'achève la présentation du futur duel entre les deux stars. Les entraîneurs se retirent pour discuter tactique avec leur équipe et un videur me fait vite comprendre qu'il est temps de partir. Je parviens néanmoins à me faufiler dans les conduits au-dessus des vestiaires...

LA RÉALISATION

La force tranquille

Bon, les p'tits gars : le beau jeu c'est bien, mais je préfère que l'on garde notre tactique de départ qui est de tout miser sur la subtilité. Pas besoin d'artifices, on laisse ça pour la concurrence, nos fans sont rodés et on va utiliser de nouveau notre formation de l'année précédente. Un détail, vos nouveaux maillots se salissent plus vite, alors prenez-en soin jusqu'à l'année prochaine ! À la cool, comme d'habitude.



↑ Le moteur graphique n'a pas évolué ou alors faut y aller à la loupe. Il va falloir attendre la 360 pour une amélioration...

Du charisme !

Vous commencez à le savoir, j'aime le concept italien de miser sur le charisme de l'équipe. C'est aussi notre force contre l'adversaire qui jusqu'à présent, n'a pas brillé dans ce domaine, et se contente du minimum syndical dans un stade Xbox qui offre pourtant une grande liberté. L'année dernière, on a déjà impressionné tous nos fans, cette fois, on va leur en mettre plein la vue !



↑ On trouvait le 2005 déjà très beau, le 2006 le surpasse sur tous les points. Ralentis spectaculaires garantis !

DEVANT LES BUTS

Trouver la faille

Que faire devant les buts ? Des tirs ! Vous allez me mitrailler le goal, même en dehors de la surface. Les défenseurs ont l'air dopés et vous bloquent trop facilement, alors n'hésitez pas. Et des centres ! Vos têtes sont plus précises, faut en abuser. Pas de souci, on va les détruire une nouvelle fois.



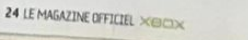
↑ Passer la défense adverse est un véritable défi, n'hésitez pas à tirer de loin.

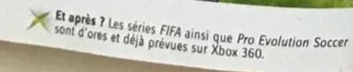
Surprendre son ennemi

L'entraînement spécial que vous avez suivi a porté ses fruits. Cette fois on respire le football, on le vit. Vos tirs sont plus précis et vous contrôlez le ballon comme des pros. Je veux des feintes ! Elles ne sont pas là pour décorer. Vous allez voir, on va créer la surprise cette année, terminé le football de bistro.



↑ Plus rien n'est cadré, apprenez à jouer à l'analogique pour plus de précision.





Et après ? Les séries *FIFA* ainsi que *Pro Evolution Soccer* sont d'ores et déjà prévues sur Xbox 360.

FIFA 06

Dév. : Electronic Arts	Éd. : Electronic Arts
Genre : Sport	Live : 2 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Sortie : 4e tr. 2006
Site : Aucun	





Dév. : Konami	Éd. : Konami
Genre : Sport	Live : 2 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Sortie : 4e tr. 2005
Site : Aucun	

SUR LE TERRAIN

De la rigueur !

Le ballon est une femme, il faut le respecter. Alors si vous ne voulez pas m'énerver, arrêtez de tacler à tout va pour le récupérer. Surtout que les dirigeants ont sorti le chéquier pour engager de vrais arbitres qui sifflent à la moindre occasion.



↑ Fini le temps où l'arbitre pouvait fermer les yeux sur certains tacles. Il va falloir jouer plus propre.

Au contact

Le foot, c'est un sport d'hommes ! Alors vous allez me bousculer tout ce qui bouge. Je veux de la sueur, vous allez mouiller le maillot ! N'hésitez pas à contester l'arbitrage, ces mecs-là ne connaissent rien au foot, ils ne font que distribuer des cartons.



↑ Hymnes des supporters, joueurs nerveux, on a rarement vu jeu de foot plus vivant.

LES NOUVELLES POSSIBILITÉS

L'art de la subtilité

Je veux de belles passes précises et des tirs en puissance. Grâce à votre dernier entraînement, vous avez gagné en accélération et pouvez ainsi bouger beaucoup plus vite sur le terrain et vous tirez les coups francs avec plus d'aisance. On en a profité pour améliorer votre jeu dans la surface de réparation pour faire des reprises ou des têtes plus efficaces. Que dire de plus, on va les écraser ! Le nom de notre équipe est connu de par le monde, on n'a plus grand-chose à prouver.



↑ Aucun temps mort, la vitesse d'action a vraiment été rehaussée.

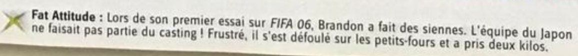
FIFA Evolution Soccer

Vous êtes réputés pour être d'excellents buteurs mais de mauvais tacticiens. Cette année, vous allez donc reprendre le jeu de l'adversaire. Construire, tirer avec plus de difficulté mais avec bien plus d'angles possibles, terminé les shoots téléguidés. Je tenais à féliciter notre gardien qui arrête dorénavant 90 % des ballons, c'est ma plus grande fierté. Aussi, j'avais tenté de vous apprendre la tactique Off the Ball, mais ce n'est pas efficace, ne l'utilisez plus.



↑ Oubliez les courses solitaires, *FIFA* devient une vraie simulation.

Vous l'aurez compris, nous allons assister à un duel palpitant. L'un joue la carte du « on ne change pas une équipe qui gagne » alors que le second se remet en question et copie le voisin pour tenter de rattraper son retard. Qui des deux sortira vainqueur ? Seul l'avenir nous le dira... C'était Mister B, en direct d'un vestiaire plutôt mouvementé.

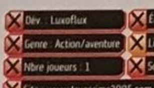


Fat Attitude : Lors de son premier essai sur *FIFA 06*, Brandon a fait des siennes. L'équipe du Japon ne faisait pas partie du casting ! Frustré, il s'est défoulé sur les petits-fours et a pris deux kilos.

True Crime : New York City

Le vilain poulet pousse le zèle jusqu'à la côte est

- Dév. : Luxoflux
- Éd. : Activision
- Genre : Action/aventure
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : Novembre 2005
- Site : www.truecrime2005.com



À défaut d'être le coup du siècle annoncé, le *True Crime* de 2003 aura remporté assez de succès pour garder sa licence. Trop zélé et approximatif, le simulateur de flic touche-à-tout de Luxoflux a commis bien plus de bavures que prévu sur son mandat... Une mutation s'impose, et la ville de New York, berceau de la Tolérance Zéro, apparaît comme la meilleure destination pour se refaire une carrière. C'est même au sein de la tristement célèbre Street Crime Unit que le nouveau héros Marcus Reed évolue, enquêtant clandestinement sur la mort de son ancien mentor et coéquipier. Commence un double jeu : pour élucider l'affaire, Marcus veut infiltrer les quatre plus grands cartels du crime de Manhattan, mais il reste attendu sur ses résultats en tant que flic de rue. Si rien ne l'oblige à intervenir lorsqu'un crime se produit dans son secteur, soigner sa réputation peut lui ouvrir différentes portes d'un côté ou de l'autre de la loi. Mauvais flic, bon flic, les deux peuvent finir le scénario à leur manière. Libre au joueur de respecter les procédures et la vie d'autrui, ou de se prendre pour le Punisher en multipliant les arrestations musclées, les actes de torture et les exécutions sommaires. De fait, basculer du côté obscur s'annonce même assez tentant, pour le sadisme croustillant de certaines interactions avec le décor comme pour les vertus rémunératoires des « à-côtés ». Car même avec du galon, votre salaire n'est pas extensible à l'infini : un peu d'argent sale peut aider à se procurer certaines armes, apprendre de nouvelles techniques, ou encore acheter un véhicule perso, idéal pour frimer sans passer pour un flic. Heureusement, les taxis de New York ne sont pas trop chers et le métro dessert tout Manhattan. En faisant preuve de discrétion, Marcus devrait même pouvoir jouer les équilibristes et cumuler, un temps durant, les avantages de chaque parti. Le QG de la police permet notamment de s'entraîner pour développer de nouvelles compétences, et de se procurer à moindre coût un équipement valable... Mais la rue a aussi beaucoup à offrir, d'autant que grâce à l'abus des pouvoirs qui vous sont conférés, presque tous les bâtiments peuvent être visités. Il suffit d'y mettre le prix, et de ne pas laisser le secteur se transformer en zone sinistrée par le crime. Les quartiers livrés à eux-mêmes deviennent vite dangereux, même pour un ex-caïd comme Marcus, formé à 4 styles de combat à mains nues et à l'arme blanche. De gros efforts semblent d'ailleurs avoir été fournis sur la jouabilité : qu'il s'agisse de fusillades typées *Dead To Rights* comme de baston à l'ancienne, collisions et caméras s'annoncent déjà plus fonctionnelles que dans le premier volet. Par ailleurs, en se concentrant sur Manhattan, *True Crime* troque les routes désertes et interminables de L.A. contre des boulevards bondés de trafic. De quoi rendre les poursuites plus intéressantes, et mettre à vos talents de pilote cascadeur, acquis en cours de route, à contribution. Une promotion en vue ?

Xtra

FIN DE SÉRIE B... Plus terre à terre, l'intrigue de *True Crime 2* se passera de délires à la *Jack Burton*. La présence au générique de Nick Kang, tête d'affiche du précédent volet, n'est d'ailleurs pas garantie, mais le taux de bavures de la Street Crime Unit est déjà assez élevé sans qu'un illuminé se mette à voir des démons chinois au bout de quelques heures.



↑ Justifiée ou non, la réquisition de véhicule a du bon.



↑ Il y a plusieurs façons d'appréhender un suspect.



↑ Les moyens d'interagir avec le décor ne manquent pas...



↑ Cascades et deux-roues pimentent les courses-poursuites en ville.



↑ La modélisation de Manhattan s'annonce très fidèle.

Rationnel : Nettement plus petit que Los Angeles ou San Andreas, Manhattan offre un terrain de jeu comparable à celui de *Vice City*, auquel il convient d'ajouter les nombreux intérieurs.

Ninja Gaiden Black

Tranchant mais pas rasoir, le noir lui va si bien...

Dév. : Team Ninja	Éd. : Tecmo
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Sortie : 4e trimestre 2005
Site : www.xbox.com	

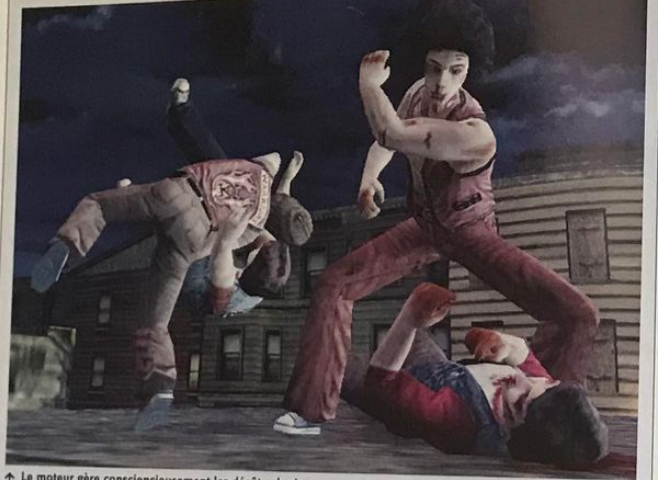
En écho de la fracassante vidéo présentée à l'E3, la Team Ninja nous taille et détaille sa fameuse compilation à la gloire de Ryu Hayabusa. Futée et affûtée, celle-ci ne se limite pas au contenu du « classique » *Ninja Gaiden* et de ses redoutables *Hurricane Pack* téléchargeables sur le *Live*. Un mode Mission de plus de cinquante challenges a fait son apparition, ainsi que deux niveaux de difficulté (un facile et un démesurément dur), une poignée de cinématiques et de nouveaux boss censés ne laisser aucun droit à l'erreur... La version arcade de *Ninja Gaiden* et la mouture PC Engine viennent quant à elles enrichir les bonus de cette édition collector, qui pour un prix de 30 euros s'annonce déjà incontournable. Condoléances aux récents acquéreurs de la version *Classics*...



↑ Le scénario se penche un peu plus sur le cas Ayane.

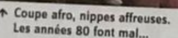


↑ Après un an et demi, le jeu reste une claque sur Xbox...



↑ Le moteur gère consciencieusement les dégâts physiques.

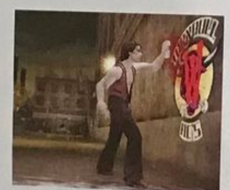




↑ Coupe afro, nippes affreuses. Les années 80 font mal...



↑ Le big boss des Warriors, Cleon, en met plein la vue.



↑ Le mini-jeu des tags rappelle le premier *Jet Set Radio*.

The Warriors

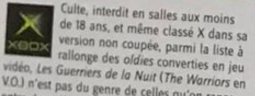
Version sans coupures, mais pleine d'écorchures

Dév. : Rockstar	Éd. : Take 2
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : Indéterminé	Sortie : Octobre 2005
Site : www.rockstargames.com/thewarriors	

Culte, interdit en salles aux moins de 18 ans, et même classé X dans sa version non coupée, parmi la liste à rallonge des *oldies* converties en jeu vidéo, *Les Guerriers de la Nuit* (*The Warriors* en V.O.) n'est pas du genre de celles qu'on range entre deux *Harry Potter*. Une licence sur mesure pour Rockstar, habitué aux polémiques depuis *GTA*. Démarrant un mois avant le scénario original, le titre invite à faire ses preuves au sein d'un gang de durs à cuire de New York... Jusqu'au jour fatidique où celui-ci se voit confronté aux quelque 60 000 racailles et 20 000 flics le séparant de son QG sur Coney Island. Dès lors, voler des autoradios, mettre à sac une boutique ou tagger les murs devient auxiliaire, le tout étant de ramener ses 9 lascars au bercail. Combat de rue, discrétion, diversion, poudre d'escampette : la méthode est variable, le jeu combinant la liberté d'un *GTA* avec la violence d'un *State of Emergency*... Les bastons s'annoncent tout de même plus évoluées, remettant au goût du jour la recette « beat'em up » des années 80-90. Annoncé il y a plus de deux ans, mais resté très discret, le titre semble prêt à créer la surprise, et marquer son territoire avant l'arrivée des *Final Fight* et autres *Beatdown*.

Shattered Union

Quand la stratégie veut recoller les morceaux...



Dév. : PopTop Software	Éd. : 2K Games
Genre : Stratégie	Live : 4 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 ou 2	Sortie : Octobre 2005
Site : www.2kgames.com	

Malgré l'hostilité du terrain, PopTop tente une percée dans le domaine de la stratégie sur console, suivant les règles classiques du tour par tour. Plutôt riche, armé d'une interface simple et d'un bon sens de la gestion, *Shattered Union* invite à diriger l'une des 7 factions se disputant ce que fut jadis le territoire étasunien, en vue de le réunifier par tous les moyens... Même à l'américaine. Y aurait-il un message caché ?

↑ Les environnements sont entièrement destructibles.

↑ Il y a diverses méthodes pour prendre une ville...

Remake : Sorti en 1979, le *Warriors* de Walter Hill semble avoir inspiré Tony Scott (*True Romance*, *Ennemi d'État*...), qui compte en réaliser une version qu'on espère liftée mais pas trop *light* pour 2006.

Les forts de guerre deviennent maniaco-répressifs en s'ouvrant l'un l'autre !

Conflict : Global Terror



- Dév. : Pivotal Games
- Éd. : SCI
- Genre : Action/stratégie
- Live : 4 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Sortie : 4e tr. 2005
- Site : www.conflict.com

Dans les deux camps, l'objectif est clair : faire taire la menace terroriste rapidement. En plein centre ville, dans une usine désaffectée ou au cœur de la jungle, chaque équipe doit miser sur des points forts connus par les amateurs des deux séries. Discrétion et sophistication pour le team Rainbow, organisation et puissance de feu chez les forces spéciales de Conflict.

Rainbow Six : Lockdown

- Dév. : Ubisoft
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Action/stratégie
- Live : 16 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Sortie : Septembre 2005
- Site : www.rainbowsixgame.com

Couvertures balistiques sous couvert politique

Pour **Rainbow Six**, comme d'habitude avec Tom Clancy, le monde va mal. Le Front Mondial de Libération, un groupe terroriste international, détient un puissant virus et compte bien l'utiliser pour faire tomber les gouvernements des grands pays. Dans **Conflict**, Les forces spéciales US devront quant à elles faire face à deux ennemis : le mouvement néo-nazi March 33 et une taupe dans leur propre camp. Corée du Sud, Espagne, Colombie, Paris... Les deux unités de choc vont voir du pays, même si leur voyage risque de ne pas être de tout repos.



Rainbow Six — On n'échappe évidemment pas à l'éternel briefing détaillé.

Rainbow Six — Le virus en question tue en moins de deux minutes.



Conflict — Dans *Conflict* comme dans *R6*, les cinématiques sont légion.

Conflict — Ici aussi, le briefing est de mise. Un peu plus cheap toutefois.

Au front, les fortes têtes la perdent vite...

Les deux bataillons se commandent plus ou moins de la même façon. Ici, pas d'objecteur de conscience, tout le monde obéit à la première injonction et se comporte de manière assez crédible. On note bien quelques écarts de conduite ici et là, mais une balle ennemie bien placée ou un contre-ordre éclair suffit souvent pour ramener la recrue à la raison (ou à la maison, les pieds devant). Si la plupart des actions de base sont communes aux deux jeux, les soldats américains de **Conflict** semblent disposer d'aptitudes secondaires un peu plus nombreuses. Au détriment de la clarté d'ailleurs, les menus étant moins lisibles.



Rainbow Six — Une pression sur A et l'équipe se dirige vers le point visé.

Rainbow Six — Le menu d'ordres est toujours aussi pratique à utiliser.

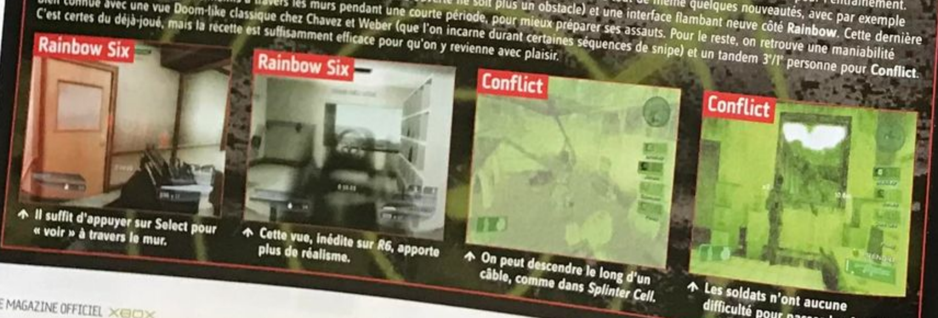


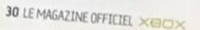
Conflict — Choisir le ou les soldats, puis l'ordre. Un peu compliqué...

Conflict — On peut ordonner à un coéquipier d'aller ramasser une arme.

Nouveautés et taux de mortalité en hausse !

On ne sait pas si le soldat est naturellement tire-au-flanc, mais il semble que ceux de **Global Terror** et **Lockdown** n'aient pas un goût prononcé pour l'entraînement. C'est à croire que l'année qui vient de s'écouler a été plus daiquiris au soleil que tatamis au réveil. On trouve tout de même quelques nouveautés, avec par exemple une plus grande agilité pour les soldats de **Conflict** (pour qu'une fenêtre ouverte ne soit plus un obstacle) et une interface flambant neuve côté **Rainbow**. Cette dernière permet entre autres de voir les ennemis à travers les murs pendant une courte période, pour mieux préparer ses assauts. Pour le reste, on retrouve une maniabilité bien connue avec une vue Doom-like classique chez Chavez et Weber (que l'on incarne durant certaines séquences de snipe) et un tandem 3e/1re personne pour **Conflict**. C'est certes du déjà-joué, mais la recette est suffisamment efficace pour qu'on y revienne avec plaisir.



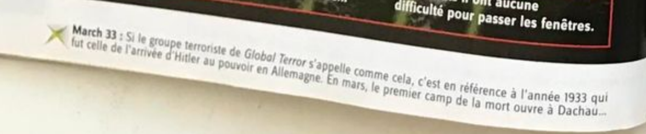


Rainbow Six — Il suffit d'appuyer sur Select pour « voir » à travers le mur.

Rainbow Six — Cette vue, inédite sur *R6*, apporte plus de réalisme.

Conflict — On peut descendre le long d'un câble, comme dans *Splinter Cell*.

Conflict — Les soldats n'ont aucune difficulté pour passer les fenêtres.



March 33 : Si le groupe terroriste de *Global Terror* s'appelle comme cela, c'est en référence à l'année 1933 qui fut celle de l'arrivée d'Hitler au pouvoir en Allemagne. En mars, le premier camp de la mort ouvre à Dachau...

Le choix désarme, mais participe à l'équipée sauvage

D'un côté comme de l'autre, l'arsenal est complet. Celui de **Lockdown** est au goût du jour, avec des modèles très réalistes allant du fusil à écran LCD au combiné M16 fusil à pompe. Chaque arme a des caractéristiques fidèles et il vous appartiendra de choisir entre discrétion, distance ou corps à corps violent. Dans Conflict pour Jones, Bradley, Connors et Foley, le choix est un poil plus restreint. On reste dans le classique, avec du M16, MP5 et autres fusils de sniper. Chaque soldat a sa spécialité, mais ils peuvent s'échanger armes et objets ou en ramasser de nouvelles à terre. Enfin, les deux équipes disposent de lunettes de vision nocturne, thermique, et d'une quantité infernale de grenades diverses (fumée, fragmentation, aveuglante).



Conflict — Le snipe, toujours aussi efficace, sauf contre un tank.

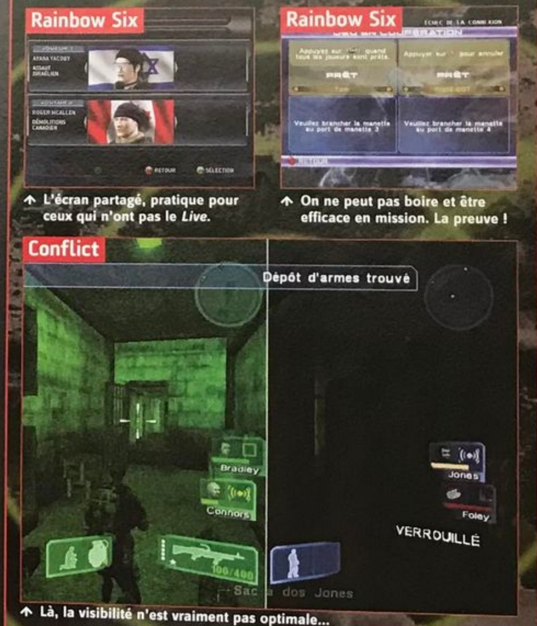
Conflict — Le choix des armes est cornélien tant il y a de modèles.



Rainbow Six — Le lancer de grenade, calqué sur *Splinter*, est plus précis.

Engagés volontaires à volonté sans frontières

Énorme succès sur le *Live*, **Rainbow Six** rempile avec toujours plus de modes et la possibilité de créer un personnage de la tête aux pieds. Utilisable uniquement en ligne, votre avatar (à choisir parmi deux sexes et quatre classes) gagnera des points et évoluera au fil des combats. On peut acheter de nouvelles armes, des équipements, etc. Bien sûr, ceux qui n'apprécieront pas pourront toujours jouer avec des personnages classiques. En tout cas, on est impatients de voir ce que cette nouveauté va donner ! **Global Terror** se contente quant à lui d'un mode Coop' (4 joueurs) qui sera cette fois jouable en ligne. De quoi élaborer des tactiques avancées pour prendre l'ennemi en défaut. À signaler que les deux titres peuvent se jouer en écran partagé, en LAN ou sur le *Live*.



Rainbow Six — L'écran partagé, pratique pour ceux qui n'ont pas le *Live*.

Rainbow Six — On ne peut pas boire et être efficace en mission. La preuve !

Conflict — Là, la visibilité n'est vraiment pas optimale...

Si l'esthète tique, le bleu pas forcément

Quand on part vadrouiller dans le sable ou ramper dans la boue, mascara, ongles vernis et brushing sont secondaires. Ce n'est toutefois pas une raison pour se laisser aller sur la cosmétique, et les créateurs de la série **Conflict** l'ont compris. Si **Vietnam**, le précédent volet, avait déçu par ses environnements étriqués et ses graphismes légers, **Global Terror** se montre bien plus convaincant. Les cartes sont plus grandes, laissent plus de choix au niveau tactique et les personnages principaux sont vraiment bien modélisés. Idem pour le **Lockdown** d'Ubisoft, un peu plus joli que son prédécesseur. On retrouve avec plaisir les décors réalistes typiques de la série, mais on aurait apprécié plus de liberté au niveau des déplacements. Les deux jeux offrent des animations réalistes grâce à une gestion des corps très poussée.



Rainbow Six — La vision infrarouge est toujours aussi belle et utile.

Rainbow Six — Une arme pour ceux qui rêvent de regarder le foot en snipant.



Conflict — Les environnements sont bien plus réussis que ceux de *Vietnam*.

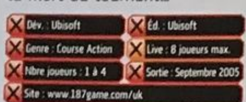


Conflict — Même camouflé, les ennemis vous débusquent trop vite.

Code Réseau : On brûle un cierge tous les soirs pour que celui de *Lockdown* soit amélioré par rapport à *Black Arrow*. Le jeu n'est déjà pas facile à appréhender, alors si en plus il y a du lag à chaque partie...

187 Ride or Die

Lance-roquettes au volant, la mort au tournant...


- Dév. : Ubisoft
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Course Action
- Live : 8 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Sortie : Septembre 2005
- Site : www.187game.com/uk

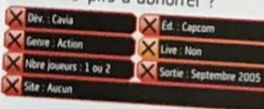
Avec ses armes à gogo, ses caisses gonflées et ses nanas surgonflées, *Ride or Die* dispose de tous les ingrédients nécessaires à un jeu 100 % gangsta. Bâti sur le modèle de l'ancêtre *Chase HQ*, il vous proposera des courses contre la mort dans lesquelles vous devrez exploser vos adversaires et non les chronos. Défoulant mais pas bien passionnant, le jeu risque de chevaucher et mourir dans les rayons d'occasion peu après sa sortie.



↑ Conduire en tirant n'est pas des plus facile.

Beat Down Fists of Vengeance

Bourre-pifs élaborés ou bourre-pifs à abhorrer ?


- Dév. : Cavia
- Éd. : Capcom
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : Septembre 2005
- Site : Aucun

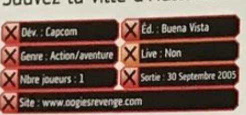
Après la tentative de Sega avec *SpikeOut*, c'est au tour de Capcom d'essayer de remettre le beat'em all au goût du jour. Avec ses environnements ouverts, ses nombreux coups et une certaine complexité dans la progression, *Beat Down* pourrait bien incarner le renouveau du genre. Pourrait, car pour le moment le jeu est rendu pénible par une réalisation terne et des temps de chargement à répétition. Des progrès sont attendus dans ces domaines.



↑ Ici, c'est un pour tous et tous pourris !

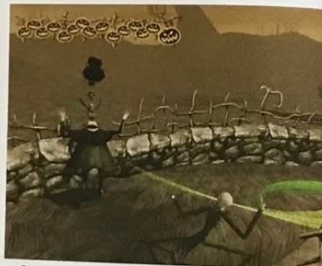
L'Étrange Noël de Mr. Jack

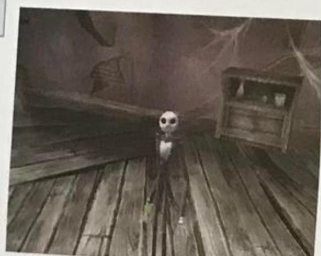
Sauvez la ville d'Halloween de l'infâme Oogie Boogie !


- Dév. : Capcom
- Éd. : Buena Vista
- Genre : Action/aventure
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : 30 Septembre 2005
- Site : www.oogiesrevenge.com

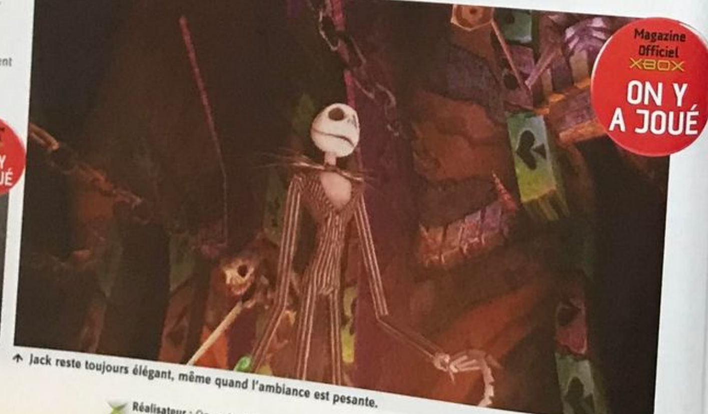
Plus de dix ans après la sortie du magnifique long-métrage imaginé par Tim Burton, Jack Skellington fait un come-back assez inattendu, d'autant plus avec Capcom aux commandes. Le jeu se déroule un an après le film et Jack va de nouveau affronter Oogie Boogie, revenu d'entre les morts. Il dispose pour cela du Voleur d'âmes, une arme bien pratique qui lui permet de frapper à distance et d'attraper ennemis et objets. Jack peut aussi se transformer en Pumpkin King et Santa Jack pour bénéficier de nouveaux pouvoirs. Par exemple, une fois grimé en Père Noël, Jack peut offrir des cadeaux explosifs à ses ennemis. Si le cocktail action/aventure s'avère assez classique, l'univers magique du film est très fidèlement retranscrit.
Les graphismes sont simples mais enchanteurs et la bande-son (voix et musiques) est tirée du film. Tim Burton a participé au développement et cela se sent ! À ce stade, le jeu souffre encore de problèmes de maniabilité - notamment en ce qui concerne la caméra - que l'on espère ne plus voir en septembre. Si tel est le cas, on tiendra probablement un jeu très agréable, et surtout une excellente occasion de revoir le film.


↑ Le Soul Grabber en action. Plus le coup est chargé, plus il est puissant.


↑ Pas de panique : l'élastique c'est fantastique et ça leur fait la nique !


↑ Pour le moment, la caméra n'est pas vraiment au point...


↑ Esthétiquement, la touche de Burton est omniprésente.



↑ Jack reste toujours élégant, même quand l'ambiance est pesante.

Réalisateur : On parle toujours de *L'Étrange Noël* comme d'un film de Tim Burton, mais on oublie souvent que c'est Henry Selick qui l'a réalisé. Bon OK, Burton a pratiquement fait tout le reste, mais quand même...

Agenda Septembre 05

Une rentrée bien calibrée, avec des énervés de tous les bords qui ne font rien de travers, même s'ils sont à contresens, à contre-courant. De l'ordinaire comme il en faudrait plus souvent !

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi

1 — DES GRADÉS ÉCLATANTS !
Ding ou Dieter, leader ou sniper, l'élite à deux, *Rainbow Six Lockdown* c'est le hit au feu et sur tous les fronts ! Du tactique d'équipe sans hic qui nettoie méthodiquement le genre.

2

3

7 — BONNES À TOUT SE FAIRE
Cow-girls aux déhanchés de show girls, Salma Hayek et Penelope Cruz jouent du pétard et de la dégaine hormonale pour flinguer le mâle dans *Bandidas* au ciné !

21 — SANS DÉFAIRE SA BAGUETTE...
Ensorceleuse habile et pas chat noir, Nicole Kidman réussit son tour de passe-passe charmeur dans le remake très léger inspiré de la série *Ma Sorcière bien-aimée*.

22 — RAPPORTS DE FORCE CENTRIFUGE
Des nivelés encore plus déroutants, des cartons à ciel et tombeau ouverts, la rage au volant et le coup de bourre à se la tirer avec tout le monde, *Burnout Revenge* fonce et défonce !

28 — EN SANG MÊLANT UN PEU
Fantastiques et fantaisistes, les aventures détournées des Frères Grimm, conteurs nés qui ne s'en laissent jamais compter. Le tout narré par un Terry Gilliam à la verve intarissable...

29 — LEURRES DU HÂLÉ !
Far Cry Instincts c'est la *Lost* île où l'hostile Jack Carver se fait une randonnée pour un tueur né... Desert Eagle et plage de sales requins à piéger sans se faire griller au soleil.

Pas sage de râleurs ? À son tour en tournée des terrasses ensoleillées pour les vacances, Stéph passe le bébé des actus au Toulousain. Fred promet de bien terroriser les pigistes et leurs dérapages de délais éventuels...

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX

Préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger:
TÉL> 0899 705 707
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)

Une sonnerie signalée par M existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 705 707

100% QUALITÉ!

Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER

Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!

Recherche par nom:
TÉL> 0899 705 707
SMS> PartieDuTitre au 81111.
Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain

Recherche par thème.
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 705 707
SMS> CodeThème au 81111.
Ex. 1563 au 81111 pour Reggae

SMS> 81111

RAP, RNB

RAP, RNB (suite)

POP, ROCK (suite)

ROCK FRANÇAIS

HARD ROCK

POP, ROCK

VARIÉTÉS (suite)

VARIÉTÉS

DANCE, ELECTRO

DANCE (suite)

ZOUK, REGGAE

RAGGA, DANCE HALL

ITALIE, LATINO

RAÏ, ORIENTAL

RAÏ (suite)

ASIA POP, BOLLYWOOD

CLASSIQUE, JAZZ

CINÉ, TV

CINÉ, TV (suite)

PUBLICITÉS

PAILLARD, FÊTE

BRUITAGES

HYMNES, RÉGIONS

OFFREZ!

Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile!
TÉL> 0899 705 707 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 30903 OCEANE au 81122
OFFRIR POURTOI 34116 au 81122

BRUITAGES HIFI

COMMENT TÉLÉCHARGER

FACILE LE JEU MOBILE!

TÉLÉCHARGER Simple!
TÉL> 0899 705 707
Choix "Vous connaissez la référence".
Ex: 44044 pour Prince of Persia

COMPATIBILITÉ

Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java **Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson**...
Vérifier la compatibilité avant de télécharger: **référence** au **61111**.
Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.

+ D'INFOS + DE TESTS

Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa **référence** au **61111**.
Ex.: **44007** au **61111** pour tout savoir sur Ducati Extreme.

+ DE JEUX + DE NEWS

Notre catalogue comporte plus de 300 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au **71111** (Ex: **SPORT** au **71111** pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 705 707 Choix "Jeux"

ÉCRANS DE JEU

Photos d'écran de tous les jeux: **ECRAN+Réf.** au **61111**.
Ex.: **ECRAN44081** au **61111** pour les écrans de Top Gun.

Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111

LES TESTS DU MOIS

IMAGES ET ANIMATIONS

PERSO

Télécharger un logo **perso**: Référence + Texte au 81122
Ex: 30909 ALEXIS au 81122

La **perso** fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex: 38114 FARIDA

Offrir un logo personnalisé: OFFRIR+Réf+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30901 Chloé

Aussi par téléphone:
Vous pouvez télécharger vos persos par téléphone grâce à un système intuitif de saisie du texte!
TÉL> 0899 705 707



Xfiles

Des dossiers complets sur un thème particulier, un genre donné ou un jeu majeur, souvent après avoir eu la chance de nous rendre directement au studio de développement.

Record battu : Et de loin ! Cinq dossiers le même mois, de mémoire de *MOX*, on n'avait jamais vu ça !

Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

XBOX LIVE
JOUABLE EN LIGNE

Battlefield 2 : Modern Combat

Immobilisme des charts, fraudes, injustices, grogne... Le Live tourne en rond : ce qu'il lui faut c'est une bonne guerre !

Fab

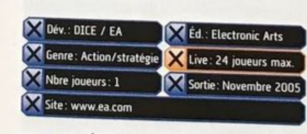
Grosse artillerie : En projet depuis trois ans, *Modern Combat* aura mobilisé près de 130 personnes, de DICE au studio EA Royaume-Uni en passant par une troisième équipe basée au Canada.



↑ L'unité d'assaut peut même la jouer Sam Fisher, à ses risques et périls.



↑ Comme dans tout *Battlefield*, les combats de véhicules sont monnaie courante.



Dév. : DICE / EA	Éd. : Electronic Arts
Genre : Action/stratégie	Live : 24 joueurs max.
Nbre joueurs : 1	Sortie : Novembre 2005
Site : www.ea.com	

Neuf mois que le Master Chief impose sa loi sur le Xbox *Live*, et aucun éditeur n'a encore accouché d'un rival en mesure de lui disputer cette insolente suprématie. Armée américaine, espions de la NSA, et même écureuils alcoolos ont bien tenté quelques percées, mais leurs efforts se sont révélés vains comme du gros zèle. Au final, le challenger le plus capable pourrait bien être un jeu EA, dont la réputation sur le *Live* n'est pourtant plus vraiment à faire, sinon à refaire. Reste qu'en matière d'online le jeu en question a fait ses preuves, *Battlefield* figurant au tableau d'honneur du Multijoueur PC depuis près de trois ans. Une date à laquelle, dans son uniforme à la mode Seconde Guerre Mondiale, il avait même failli débarquer sur Xbox, avant d'opter finalement pour un repli stratégique... Il faut dire que sans mode Solo ni Xbox *Live*, le succès de l'opération paraissait compromis ! Depuis, le couple DICE / EA a eu le temps d'étudier le terrain, prenant soin d'adapter ses armes à la cible console. L'approche, plus directe, diffère quelque peu de la dernière version PC, mais les objectifs et les moyens mis à disposition pour y parvenir portent bien la même marque de fabrique.

En terrain connu

Deux armées, une multitude de petits soldats qui s'agitent sur de vastes champs de bataille, des véhicules à foison... Et voilà *Battlefield* reparti comme en 42, avec en prime une campagne de 24 missions et un équipement tout de même plus performant que tous ces vestiges du siècle passé. De fait, *Modern Combat* tient presque autant de son ancêtre de 2002 que du nouvel opus fraîchement débarqué sur PC. Ici, pas de commandant désigné par ses petits camarades pour coordonner les opérations depuis son interface en vue aérienne. L'action reste à l'échelle de l'escouade, dans laquelle chaque membre agit essentiellement en fonction de son esprit d'équipe et de la classe qu'il s'est choisie. Unité d'assaut, d'opérations spéciales, de soutien, sniper ou ingénieur : le joueur a le choix des armes, puisqu'à chaque type de »

DICE : Connu sur Xbox pour *Midtown Madness 3* et les *Rallisport Challenge*, le studio suédois a pas mal de bouteille, ayant débuté sur Amiga avec *Pinball Dreams*, il y a plus de douze ans.



↑ Soutenues par de bons bruitages, les explosions sont convaincantes.



↑ Plusieurs joueurs peuvent profiter d'un même véhicule.



↑ On trouve toujours des appareils en faisant un crochet par la base.



↑ Dans ces rues malfamées, l'espérance de vie d'un piéton est réduite.

L'art de la guerre

Plutôt que chercher à multiplier les modes excentriques, *Battlefield* s'en tient à ses classiques Conquête et Capture du Drapeau, du reste assez proches. Le principe du premier est simple : chaque équipe démarre avec un compteur qui diminue à chaque résurrection de joueur, mais aussi et surtout à chaque avant-poste concédé à l'ennemi. Le zéro marquant évidemment la fin de la partie, celle-ci tourne vite à la guerre de position constante, pimentée par la possibilité, toutes les 10 minutes, de demander un tir d'artillerie… Le tout est d'atteindre la radio le premier, et de ne pas louper son coup sous peine de s'attirer les foudres de son propre camp !



↑ Grand classique du genre, le mode Capture du Drapeau est de toutes les batailles.



↑ Un minimum de tactique et de jeu en équipe s'impose pour atteindre ses objectifs.



↑ Sous une forme ou une autre, on retrouve les cinq mêmes types d'unités dans chaque camp.



↑ Le pilotage des véhicules laisse le choix entre vue extérieure et vue cockpit.



↑ Les troupes transportées en hélico peuvent continuer à canarder le voisinage.

« Le succès de la formule tient en grande partie de sa simplicité et de la liberté d'action qu'elle génère. »

» soldat correspondent évidemment des talents et un équipement spécifique. Par ailleurs, les quatre factions proposées, à savoir la Chine, les États-Unis, l'Europe et la Coalition du Moyen-Orient, sont mises sur un pied d'égalité. Les unités sont les mêmes, tandis que l'arsenal, certes différent d'une armée à l'autre, demeure équivalent. Au final, si la précision au tir ou les talents de pilote entrent en ligne de compte, c'est avant tout leur sens de l'organisation qui départagera deux équipes de vétérans sur le champ de bataille.

Débrouillards de guerre

Le succès de la formule *Battlefield* tient en grande partie de sa simplicité, et de la liberté d'action qu'elle génère. Qu'il s'agisse du mode Conquête, version revisitée du classique Domination d'*Unreal Championship*, ou de Capture du Drapeau, le principe se résume à contrôler et défendre des positions clés sur la carte. Le reste est laissé à la libre inspiration des joueurs, qui peuvent aussi bien se poser en *Rainbow* qu'en Rambo du bac à sable, prêt à rentrer dans le lard de la guerre. Chaque camp dispose d'un arsenal illimité - car sans cesse renouvelé - d'armes et de véhicules militaires. C4, mines antichars, grenades aveuglantes, possibilité de soigner ses blessures (et celles de ses camarades), ou même de désigner une cible pour une attaque aérienne instantanée… Autant de moyens de varier les tactiques, autant de raisons de bien choisir ses unités. À l'image de la version PC, toutes proportions gardées, les cartes font dans l'extensif, pouvant s'étaler jusqu'au kilomètre carré. Elles paraissent parfois même plus vastes, dans la mesure où un simple voyage de quelques mètres à découvert peut déjà sembler interminable ! Les véhicules vous faciliteront la tâche, mais ne sont pas non plus indestructibles, et restent plus faciles à repérer aussi bien à l'œil nu que sur le radar. Bref, pour survivre à la guerre, et citer cet illustre penseur du XXe siècle, vous devrez devenir la guerre, et apprendre à tirer avantage du terrain. La conception des champs de bataille s'annonce en effet redoutable : l'emplacement de chaque dénivellation ou bâtiment semble avoir été étudié de façon à garantir la multiplicité des approches, sans qu'aucune ne se révèle imparable pour autant. De quoi batailler des heures durant sur chacune des 13 cartes du jeu…

> **Xtra**
>
> **LINE-TEST**
> Distribuée aux rédactions, à une poignée de boutiques spécialisées et, dans le DVD du *MOX* américain, la démo *Live* de *Modern Combat* fait un carton. Avec une seule carte, elle est entrée en 9e position au classement des jeux les plus pratiqués sur le réseau ! Un succès qui se vérifie auprès de tous les membres de la rédac' l'ayant eue entre les mains…

Double détente

Aussi impérial que soit le Multijoueur, ne reposer que sur ce mode offre rarement de grandes perspectives de carrière sur console. Développée indépendamment, la campagne solo de *Modern Combat* s'efforce donc de donner le change, et relève tout de même plus que du simple os à ronger. Opposant la Chine et l'OTAN, le scénario se garde du reste de donner dans le manichéisme, en servant sous les deux drapeaux. Et si le concept du jeu défend les mêmes valeurs que le Multi, les niveaux sont complètement différents. Là encore, leur taille et leur configuration permettent de varier les approches pour atteindre un même objectif, mais le travail d'équipe prend une tout autre tournure. Car pour l'essentiel, l'équipe c'est vous ! L'intelligence artificielle s'efforce certes de faire son boulot, et les coups montés en groupe vous seront récompensés au même titre que la multiplication de headshots ou votre propension à tirer avantage des éléments destructibles du décor… Mais c'est essentiellement de votre capacité à être partout à la fois que dépend la victoire : d'une simple touche, le joueur peut abandonner son avatar pour se téléporter dans le corps d'un camarade situé sur son champ de vision. Le « transfert » ne dure que le temps d'une animation expresse vous confirmant votre destination, pendant que l'IA reprend contrôle du corps que vous venez de lâcher. Un procédé intéressant pour se retrouver instantanément aux commandes d'un véhicule, dans la peau d'un sniper idéalement placé, ou de n'importe quel pèlerin qui n'aurait pas encore vidé son chargeur, selon vos préoccupations du moment ! Histoire d'en assurer l'utilité, le joueur est sans cesse incité à rester au cœur de l'action : les enchaînements héroïques remplissent une jauge graduée, permettant par étapes de débloquer diverses armes et améliorations (santé, résistance, précision, etc.). La jauge en question se vidant rapidement en cas d'oisiveté, ce n'est pas en restant planqué que vous prendrez du galon, même si rien ne vous dispensera de prouver une nouvelle fois votre valeur sur le *Live*.

En première ligne

Œuvrant pour la gloire du Multi, *Modern Combat* reste évidemment attendu sur ses prestations online, d'autant qu'il s'agira du seul canal disponible ! Faites une croix sur l'écran partagé et les LAN de 24 Xbox, car tout se passe sur le *Live*. Après les sièges éjectables de *Burnout 3*, la suppression des fonctions online sur plusieurs jeux de sport en Europe, et l'abandon pur et simple de jeu multiconsole sur le dernier *Medal of Honor*, l'espoir semblait perdu pour les Liveurs échaudés jusqu'à la moelle ! Pourtant les premiers pas en ligne de *Battlefield* sont particulièrement prometteurs. Les serveurs, alors sur la côte est des États-Unis (l'Europe aura droit à ses propres serveurs d'ici la sortie du jeu), ne semblent pas spécialement enclins à jouer les videurs, nous laissant »

CV : *Altered Beast, Warhammer, Theme Park World, Privateer 2, Populous, Black & White*… Avant de produire *Modern Combat*, nos interlocuteurs Jeff Gamon et Dan Blackstone avaient déjà un sacré casier !

La guerre à la carte

Réparties en 4 thèmes (jungle, désert, tempéré et polaire), les 13 cartes Multi varient également en superficie. Pas de restriction, même si jouer à quatre sur les cartes les plus vastes, occupant un carré d'un kilomètre de côté, ne correspond sans doute pas à la configuration optimale. La sélection peut se faire de façon aléatoire, ordonnée par thème, ou encore par vote après chaque bataille. À noter que les niveaux du mode Solo ne peuvent pas être importés.



↑ Backstab fait encore le bonheur des possesseurs de la démo *Live*.



↑ Bien étudiées, les cartes urbaines promettent de belles guérillas…



↑ Dans un même thème graphique, les cartes restent assez variées.



↑ En dépit de leur superficie, les environnements sont détaillés.



↑ D'une touche, on peut passer du poste de pilote à celui de tireur.



↑ Entre l'arsenal des 4 factions et les armes fixes, plus de 50 sont utilisables.



↑ Utiliser le décor pour à son avantage peut rapporter gros sur le mode Solo.



↑ Sauter en parachute vous rend vulnérable, mais c'est mieux que de s'en passer…



So french : 14 juillet, midi, une étrange sonnerie se met à retentir. Pas impressionné, Fab continue son interview, sans succès… Ouais ben il fallait le savoir, aussi, pour les deux minutes de silence.

↑ Vous pouvez accélérer les choses en tuant le pilote à travers le pare-brise.



↑ Les diverses unités sont facilement reconnaissables par leur équipement.

« *Modern Combat* reste, à l'image de *Counter-Strike*, un jeu pensé pour le Multijoueur. »

» lancer ou intégrer rapidement une partie sans faire valoir autre chose qu'une courte série de préférences (nombre de joueurs, prise en compte ou non du grade, mode de sélection du thème ou de la carte...). Mais c'est lorsque la bataille fait rage qu'elle fait le plus d'heureux : même à 24, la fluidité semble imperturbable, assurant le rythme frénétique des batailles. L'interface s'avère en outre bien pensée, le joueur ayant après chaque « mort », inévitable tôt ou tard, la possibilité de choisir un nouveau type d'unité, et surtout son point de résurrection... Un élément capital vu la taille de certaines cartes !

Un trésor de guerre ?

Loin du parachutage improvisé, le portage de *Battlefield* sur Xbox semble ainsi s'appliquer à respecter les conventions du jeu sur console sans trop de sacrifices. Entre l'action incessante, les fusillades assourdissantes, la richesse tactique et la maniabilité irréprochable des divers véhicules, le transfuge paraît même n'avoir laissé aucune victime derrière. Certes, avec ses soldats équipés de moufles, ses textures simplistes et ses armes sculptées au couteau de survie, l'aspect graphique est loin de rivaliser avec l'éclatante et très gourmande version PC, mais demeure tout à fait fonctionnel. Certains effets comme les explosions et les traînées de fumée sont même assez réussis, et l'immersion est intacte, portée par un moteur physique sans pitié et des bruitages percutants. Surtout, le principal cheval de bataille de la série est toujours en course, et en forme : quelle que soit la qualité de sa campagne Solo, *Modern Combat* reste, à l'image de *Counter-Strike*, un jeu pensé pour le Multijoueur. Ne reste qu'à espérer que les serveurs d'EA tiendront la distance, et surtout le nombre, une fois que le jeu sera disponible, tant il paraîtrait inconcevable de s'abonner au *Live* pour finalement passer à côté d'un titre aussi dévastateur !

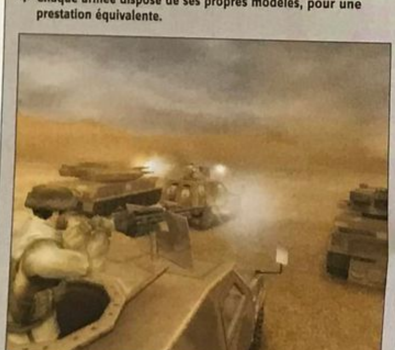
Une mécanique bien huilée

Jeeps, tanks, hovercrafts, hélicos... Les quelque 35 véhicules de *Battlefield* sont bien plus que de simples moyens de transport. Outre le blindage et la puissance de feu qu'ils procurent, ils peuvent servir des fins plus exotiques, qu'il s'agisse de se parachuter en vitesse après un vol en aller simple vers la radio tant convoitée, ou de transformer une voiture quelconque en bombe/bélier, à l'aide de quelques charges de C4... Leur prise en main est excellente, et seul l'hélico demandera un minimum de pratique. En contrepartie, un bon pilote devient vite un élément clé pour mener une équipe à la victoire.



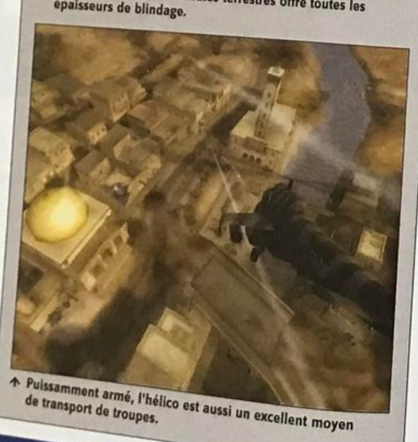


↑ Chaque armée dispose de ses propres modèles, pour une prestation équivalente.





↑ La large gamme de véhicules terrestres offre toutes les épaisseurs de blindage.



↑ Puissamment armé, l'hélico est aussi un excellent moyen de transport de troupes.

Realpolitik fiction

Du pétrole, des minerais, un gouvernement instable... Le Kazakhstan apparaît décidément comme une cible stratégique « privilégiée ». Pas le genre de détail qui aurait échappé à la Chine voisine ou aux États-Unis. La zone devient ainsi le théâtre des opérations de la campagne Solo, qui invite à envisager la question des deux côtés du champ de bataille, messages de propagandes en option. Après avoir servi les deux camps, le joueur sera finalement libre de choisir le sien, et ainsi modifier la configuration géopolitique de la région selon ses caprices.



↑ Totalement indépendant du Multi, le mode Solo offre ses propres niveaux.



↑ Vous obtiendrez plus ou moins de points selon la précision de vos tirs.



↑ Le tir d'artillerie disponible, la bataille tourne souvent à la course.

↑ Avec mines et lance-roquettes, l'ingénieur est la bête noire des blindés.



↑ Évitez le Friendly Fire si vous ne voulez pas vous faire encore plus d'ennemis !



↑ L'heure et la météo sont fixes, et spécifiques à chacun des niveaux.



↑ Une fois encore, c'est à celui qui aura les nerfs les plus solides.

Autorité : Ce n'est pas parce que la version console se passe de « commandant » qu'aucun chef ne sera désigné pour gérer l'entre-deux guerres, ou même lancer un vote pour virer les indésirables.

Polichinelle : La version Xbox 360 n'est toujours pas annoncée, mais puisque tout le monde en parle déjà, autant vous confirmer qu'elle est prévue pour février 2006 avec quelques retouches bien sûr...

Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

XBOX LIVE
JOUABLE / TÉLÉCHARGEMENT

Interface : Heroes corrige légèrement l'interface de la série, en assignant un maximum d'action au seul bouton A. À l'exception des combos lors des combats, bien sûr !



Rupert n'a rien perdu de son habilité avec sa masse/hache/marteau...



Que seraient les batailles de *KUF* sans les hanches agressives des Elfes Noires ?



Il n'est pas rare de faire voler littéralement les ennemis dans les airs.

Kingdom Under Fire : Heroes

Un Royaume qui n'en finit pas de brûler ? Voilà bien un jeu qui ne manque pas de combustible !

Texte : Jean-François Mariotti

- Dév. : Blueside
- Éd. : Phantagram
- Genre : Action/stratégie
- Live : Indéterminé
- Nbre joueurs : 1 à 6
- Sortie : Septembre 2005
- Site : www.kufheroes.com



L'industrie du jeu vidéo est parfois injuste, mais d'une injustice facile à prévoir. Ainsi, il était inévitable que, malgré tous nos encouragements légitimes, le premier *KUF* n'atteigne jamais les rangs des best sellers. Franchise trop peu connue, genre inhabituel sur console et une certaine complexité un chouïa rebutante. Fort heureusement, pour une fois, le succès critique a été suffisant pour suggérer à Phantagram de sortir une suite - l'occasion au passage de gommer les défauts du premier opus, et de poser définitivement les jalons de la stratégie temps réel sur nos machines de salon. Car c'est bien de cela qu'il s'agit, avant *KUF : The Crusaders*, le RTS console était réduit à une parodie du monde PC. Depuis, le genre a trouvé ses lettres de noblesse. Souhaitons donc que *Heroes* lui permette, en plus, de roder un système encore largement perfectible. En tout cas, à première vue, cette suite sera plus une évolution qu'une révolution. Elle ne déroge d'ailleurs que très peu au style de la série : un mélange habile de beat'em all et de gestion de troupes, dans une ambiance à mi-chemin entre le mélo asiatique, la *fantasy* de Tolkien et la violence brute du Moyen Âge européen. Première surprise : la campagne s'insère sans douleur dans l'intrigue de *The Crusaders* ; on y reparle de la même guerre, on y croise les mêmes héros et les mêmes intrigues, à ceci près que les situations et les batailles sont différentes. Pour un peu, on serait même tenté de hurler à l'add-on ou au foutage de gueule ! Et puis on y regarde de plus près, pour finalement avouer que l'idée n'est pas si bête. Car le monde de *KUF*, surtout à cette période précise, est sacrément dense, suffisamment sans doute pour autoriser des angles différents sur au moins deux jeux.

Ainsi, tous les personnages jouables du mode Solo sont nouveaux, même si leurs têtes vous diront forcément quelque chose : certains incarnaient déjà les seconds couteaux auprès des héros du premier épisode, d'autres faisaient office de personnages non joueurs dans le scénario... Bref, aperçus de près ou de loin, ils acquièrent ici le rang de héros, comme le souligne le titre. Et leur nombre passe désormais de quatre à sept, pour autant de campagnes différentes, étalées sur tous les »

Xtra

RECHARGE DE POINTS

Dans *The Crusaders*, on ne pouvait imposer à une unité que 4 points de passage au maximum. C'était ennuyeux pour la cavalerie, en principe toujours en mouvement, et ça vous obligeait à surveiller souvent les charges. Désormais, le nombre maximum de points passe à 8.

Next Gen : Les gars de Phantagram demeurent pour l'instant très discrets, mais il est fort probable qu'un *KUF* fasse un jour son apparition sur Xbox 360. Ça promet carrément, non ?

Galerie de héros

Une grande partie des personnages présents ont déjà fait des apparitions dans la saga. Ça les rend d'autant plus mythiques !



Rupert était déjà un lieutenant haut en couleurs dans *The Crusaders*.



Walter est là pour porter la parole de Dieu sur Terre. Un rigolo né, quoi...



En bonne Elfe Noire, Cirith remporte le prix du look le plus chaud !

Morene, la demi-vampire, est une tueuse née. On est ravi de la retrouver.



Leinhart a beau arborer un air de dandy, la taille de son épée en dit long !

Urukubarr, Gardien de la Tombe du Dragon. Il porte bien le string en fourrure.



La campagne d'Ellen, un officier d'Ecclesia, démarre 5 ans avant la guerre.



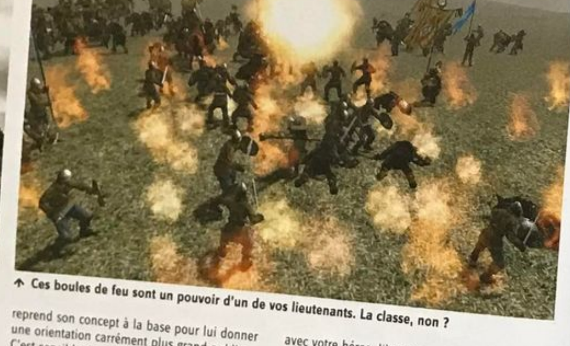
↑ Heureusement pour elle, Ellen peut toujours compter sur les soins de son lieutenant.



↑ Le jeu restera aussi gore et les champs de bataille maculés de sang.



↑ Les cinématiques sont magnifiques, à tendance volontiers frimeuses.



↑ Ces boules de feu sont un pouvoir d'un de vos lieutenants. La classe, non ?

Xtra

DE NOUVELLES RECRUES

Le nombre d'unités nouvelles dans *Heroes* est assez faible : à peine cinq de plus que dans l'opus précédent. Pour autant, c'est une nouvelle forme de magie, l'invocation d'élémentaires, qui devrait faire la différence dans vos rangs. Et ces élémentaires auront vraiment de l'allure !

» camps en présence et sur une large échelle chronologique. Ainsi, on démarre cinq ans avant la guerre proprement dite, pour finir quelques années plus tard. C'est tout *KUF : Heroes*, ça : une vision plus large, encore plus épique et ambitieuse que celle de son aîné. Bref, une relecture qui promet de très grands moments !

Les musclés à l'honneur

Mais attention cependant ! Ne vous méprenez pas, il ne sera pas nécessaire d'avoir joué à The *Crusaders* pour apprécier ce nouveau titre. Nous avons posé la question aux développeurs, et ceux-ci nous ont assuré que le scénario se suffirait amplement à lui-même. Malgré tout, gageons que les vétérans apprécieront les multiples clins d'œil... Dans *Heroes*, force est de constater que Phantagram reprend son concept à la base pour lui donner une orientation carrément plus grand public. C'est sensible dans les modes de difficulté proposés, ici au nombre de sept. Voilà qui ménagera une évolution en douceur, d'autant que les difficultés les plus coriaces ne seront accessibles d'emblée qu'aux vétérans des quatre campagnes du premier *KUF*.

Pour l'heure, dans la version que nous avons pu essayer, il est évident que les développeurs ont appliqué tout un tas de petites modifications à leur recette. La plus importante se situe dans le dosage entre action et stratégie. Vous vous souvenez sans doute qu'ici, on contrôle un personnage à la tête d'une unité principale, et que par ailleurs, on dirige parfois jusqu'à une demi-douzaine d'autres groupes (fantassins, cavalerie, archers, etc.), à l'instar d'un RTS classique. Et une fois dans la mêlée avec votre héros, libre à vous d'en conserver le contrôle pour faucher joyeusement les rangs ennemis, dans la tradition des grands jeux d'action, force combos à l'appui. Eh bien dans ce nouvel opus, ce dosage a été copieusement tiré du côté du grosbillisme : deux fois plus de coups disponibles, des leaders plus bourrins, et surtout la possibilité de gagner une bataille sans se préoccuper de rien d'autre que de son général. Évidemment, pour cela, deux conditions vous seront nécessaires : maîtriser à la perfection toutes les subtilités du combat, et vouer une confiance absolue à l'intelligence artificielle de vos autres troupes...

Au sujet de l'IA, justement, la version actuelle ne nous a pas permis d'en juger dans le détail, mais on nous a promis qu'elle avait été largement réécrite, et que toute la partie stratégique pouvait presque fonctionner toute

Décors : La grosse surprise des nouvelles maps, c'est qu'il y en est une qui se déroule en intérieur. On pense notamment à une vaste grotte où se déroulera une bataille majeure.



↑ Les héros ne sont pas les seules unités détaillées. Même le troufion de base est superbe.

Un Multi revu et corrigé

Dans *The Crusaders*, le mode Multi avait laissé une impression mitigée. Heureusement, les développeurs ont revu leur copie, en proposant ici 3 modes différents. Des conflits de troupe classiques, élargis désormais à 3 contre 3 joueurs. Des batailles de héros, sorte de beat'em all pur où vos héros préférés se mettront copieusement sur la face. Enfin, un mode Coopératif où les unités de 3 joueurs différents défendront des remparts contre l'IA de l'armée ennemie.



↑ Le mode Bataille proposera à lui tout seul une vingtaine de maps.



↑ Vous pourrez jouer vous-même ce gros machin tatoué. Si, si !



↑ En plus d'être bonne guerrière, Ellen est une archère émérite.

« Phantagram reprend son concept à la base pour lui donner une orientation carrément plus grand public. »

» seule. Mais encore faudra-t-il maîtriser le beat'em all à la perfection pour espérer remporter les conflits les plus difficile à la seule force de l'épée ! Car fort heureusement, malgré cette incartade, *KUF* demeure une vraie symbiose entre action et stratégie, et si les nouveaux venus y prendront sans doute plus de plaisir, les fans, eux, ne devraient pas trop hurler à la trahison !

Monsieur Plus

Plus bourrin donc, et probablement plus jubilatoire, *KUF : Heroes* ne cesse donc pas d'être un grand action/RTS. C'est rassurant, non ? Les autres ajouts de ce titre sont plus prévisibles : plus de combattants affichés à l'écran en même temps (jusqu'à 300 pour des batailles regroupant des milliers de participants). Le moteur graphique ne change pas beaucoup pour autant, et laisse toujours la part belle aux personnages, encore une fois incroyablement détaillés. Les décors demeurent légers et très vite perdus dans la brume, même s'ils sont tout de même un peu plus présents et vallonnés que par le passé. Les scénarios, quant à eux, ménagent désormais plus de liberté : fini ces parties où l'on enrageait de se voir imposer une logique stratégique aussi rigide. D'ailleurs, outre les grands conflits importants, les campagnes proposent régulièrement des escarmouches aléatoires, qu'on est libre d'accepter ou pas. Reste qu'il s'agit probablement là de passages quasi obligés pour monter en puissance votre armée, et donc espérer voir la fin de la guerre ! Et pour ceux qui auront besoin de plus d'entraînement encore, *Heroes* propose également un autre mode Solo, en marge de ses campagnes, composé de missions entièrement personnalisées. Comprenez que vous y aurez le choix de votre général, avec les 4 personnages du premier *KUF* inclus ! 11 personnages, des unités à votre libre discrétion, le choix de la map et du niveau d'IA... Un vrai mode d'entraînement, quoi. Exactement ce qu'il manquait à *The Crusaders*, dès lors qu'on était tenté par un conflit de grande envergure sans avoir forcément eu le temps d'avancer dans la campagne. Bref, si *KUF : Heroes* n'étonne jamais vraiment, il promet beaucoup, tant il a su tirer une leçon des erreurs du passé. L'occasion pour les fans de la franchise de retrouver en grande forme le meilleur RTS console (le seul véritable ?), et pour les nouveaux venus de pénétrer dans un monde unique en son genre. Non vraiment, à part peut-être sa musique (encore du métal coréen !), on ne voit pas cette fois ce qui pourrait empêcher cette machine de guerre de conquérir le cœur du public. Et là, nous autres au *MOX*, on pourra y aller de notre fameux « on vous l'avait bien dit » !



↑ Cette épée à dent de scie est bien pratique pour ouvrir les crânes en deux !



↑ L'important, c'est de combattre (et de mourir ?) dans la dignité et l'honneur...

Durée de vie : Elle s'approchera de la durée du premier. 15 missions majeures, tout un tas de batailles aléatoires... Comptez près de 50 heures de jeu au final. Sur ce plan-là, on fait confiance à Phantagram !

Magazine Officiel XBOX

ON Y A JOUÉ

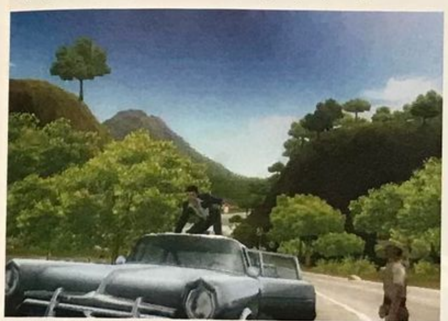
Just Cause

La sauce GTA accommodée au piment rouge d'Amérique Latine ? Une vraie recette de mariachi !

Tourisme : La Suède est bien le pays dont tout le monde rêve... Une sorte de paradis rempli de blondes aux proportions parfaites ! Si, si ! Et l'été, elles sont très déshabillées...



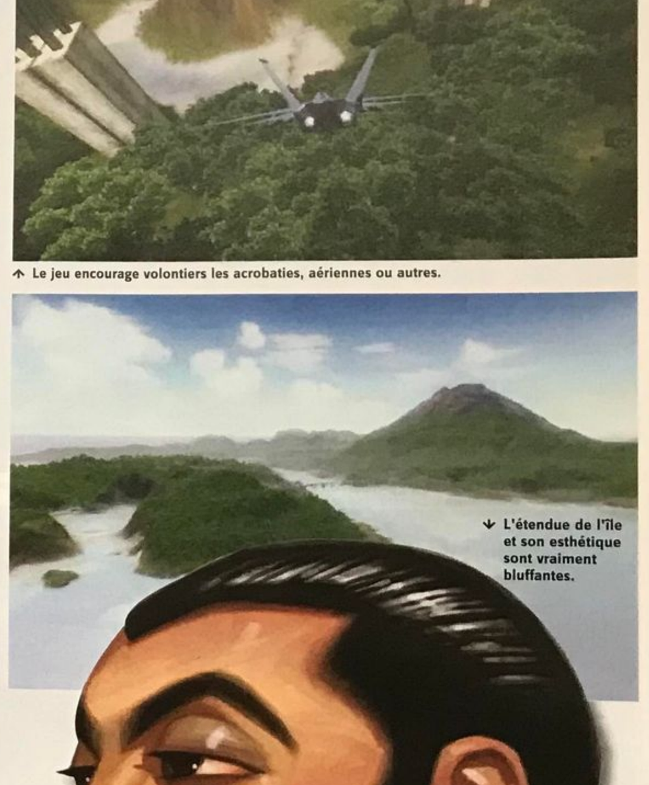
↑ **Jungle oblige, l'hélico est souvent plus pratique que le jet.**



↑ **Rico adore sauter sur le toit des voitures, c'est son truc !**



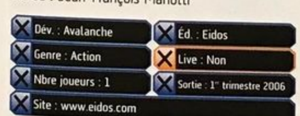
↑ **Évidemment, le jet autorise des altitudes insensées !**



↑ **Le jeu encourage volontiers les acrobaties, aériennes ou autres.**

↓ **L'étendue de l'île et son esthétique sont vraiment bluffantes.**

Texte : Jean-François Mariotti



Dév. : Avalanche	Éd. : Eidos
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Sortie : 1er trimestre 2006
Site : www.eidos.com	

Le syndrome des antipodes frappe encore les développeurs. Dans un Xfiles récent consacré à *Condemned*, nous nous étonnions de découvrir un jeu urbain aussi violent et sombre conçu dans une ville aussi paisible que Seattle. Eh bien voilà que des Suédois tout blonds - limite vikings - nous pondent joyeusement un titre aux résonances latinos, dans un décor tropical inattendu.
Eh oui, c'est aussi ça la mondialisation ! En journalistes courageux, nous n'avons donc pas hésité à braver le froid du grand Nord (28 degrés au mois de juillet, un peu plus qu'à Paris...) pour découvrir comment suédois pouvait rimer avec margarita. Il faut dire que ce *Just Cause* s'était fait plutôt discret jusqu'alors, comme s'il attendait que son principal concurrent lui ait balisé une piste d'atterrissage. Qui donc ? Mais *San Andreas*, pardi !
Le titre d'Avalanche faisant définitivement partie de ces nombreux challengers à rêver du succès de Rockstar. Nombreux oui, mais pour l'instant, *Just Cause* se place parmi les meilleures surprises du genre, justement parce qu'il a su récupérer les bonnes idées de la concurrence, tout en y ajoutant un esprit propre. Un esprit, parfaitement. Vous savez, ce qui manque trop souvent aux produits formatés, vilains petits copieurs qui oublient de donner du goût à leur sauce ludique. Cet aspect-là, au moins, ne sera pas oublié ici, pour ce que nous en avons vu. »

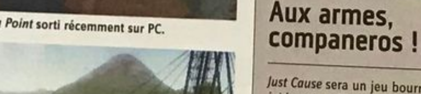
Rival : *Just Cause* fait un peu penser à *Boiling Point*, un *GTA*-like raté sorti récemment sur PC : même ambiance tropicale, contexte proche... Mais avec d'ores et déjà nettement moins de bugs !



Just Cause possède un univers qui n'est pas sans rappeler celui de *Boiling Point* sorti récemment sur PC.



Oui, bon, c'est joli, mais à côté des plages corses…



L'incontournable pont type Golden Gate d'un *GTA*-like.

« *Just Cause* demeure ambitieux sans se perdre dans une mégalomanie dangereuse. »

Ainsi le sujet évoque-t-il les moments les plus hilarants de la série B décomplexée. Un agent de la CIA aux origines hispaniques, Rico Rodriguez, est parachuté sur l'île de San Esperito dans l'intention de renverser le gouvernement corrompu, voire de dénicher une ou deux armes de destruction massives pointées vers le monde libre. Ajoutez à ça un look de héros à mi-chemin entre James Bond et Antonio Banderas (période *Desperado*), des prouesses qui n'évitent jamais le cabotinage et la surenchère, et vous obtenez le premier jeu suédois à l'esprit mariachi !

Une cause, une mission

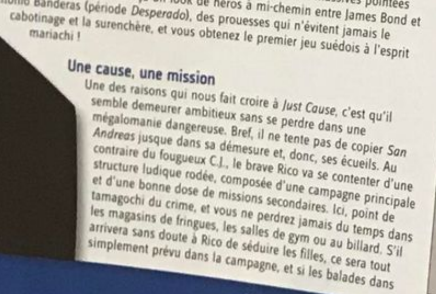
Une des raisons qui nous fait croire à *Just Cause*, c'est qu'il semble demeurer ambitieux sans se perdre dans une mégalomanie dangereuse. Bref, il ne tente pas de copier *San Andreas* jusque dans sa démesure et, donc, ses écueils. Au contraire du fougueux C.J., le brave Rico va se contenter d'une structure ludique rodée, composée d'une campagne principale et d'une bonne dose de missions secondaires. Ici, point de tamagochi du crime, et vous ne perdrez jamais du temps dans les magasins de fringues, les salles de gym ou au billard. S'il arrivera sans doute à Rico de séduire les filles, ce sera tout simplement prévu dans la campagne, et si les balades dans divers véhicules seront copieusement encouragées, *Just Cause* demeurera avant tout un jeu scénarisé. Et franchement, c'est tant mieux ! Parce que mine de rien, il est rassurant de savoir que les développeurs ont mis toutes leurs billes dans l'épine dorsale de leur bébé, au lieu de se disperser. D'autant que la liberté sera tout de même au rendez-vous ! Concrètement, on nous proposera des quêtes principales pour une bonne quinzaine d'heures de jeu, ajoutées à tout un tas de péripéties optionnelles (Plus d'une centaine selon Avalanche). Ces dernières se décomposeront en contrats pour les factions de San Esperito : guérilla, cartel de la drogue… Avec à la clé diverses armes et véhicules exclusifs. Oui, les trafiquants de drogue seront aussi vos amis. Après tout, la CIA n'est pas à un excès près pour arriver à ses fins ! Autres challenges disponibles, les annexions de territoires, qui rappelleront de grands moments aux joueurs de *San Andreas* : comme dans ce dernier, il sera possible de conquérir des zones entières après en avoir chassé ses occupants manu militari. À ceci près qu'ici, il ne s'agira pas de gangsta du ghetto mais d'armée régulière !

Aux armes, companeros !

Just Cause sera un jeu bourrin, c'est évident. Les développeurs ont beau vanter les multiples manières de réussir une mission, les armes seront plus à l'honneur que la subtilité. Et c'est tant mieux tant les combats semblent excitants. Ici, pas de ciblage mal fichu : il suffira de viser avec une légère assistance du jeu, et vos flingues feront le reste. Les ennemis devraient tomber par dizaines à chaque mission ! Il faut dire que Rico Rodriguez disposera de quelque 25 armes différentes, dont une bonne part très explosives. Évidemment, à court de munitions, il sera toujours possible de distribuer quelques mandales des familles…



Pour démolir ses poursuivants, Rico y va au gros calibre !



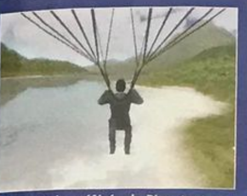


Pour annexer un territoire, il faut parfois employer les grands moyens.

Cambrousse : L'île de *Just Cause* sera loin d'être vide, puisqu'on y comptera quelque 400 lieux clés liés à des missions principales ou secondaires. De quoi s'occuper !

Le syndrome de l'hôtesse de l'air

Il existe de multiples façons de s'envoyer en l'air dans *Just Cause*. Et pour une fois, le plus dur, ce n'est pas l'atterrissage !



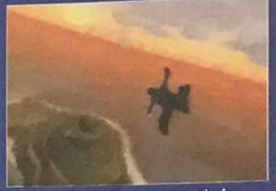
L'arrivée préférée de Rico, tout en classe et en décontraction.



Tant pis pour cet hélico, vous préférez le vol plané !



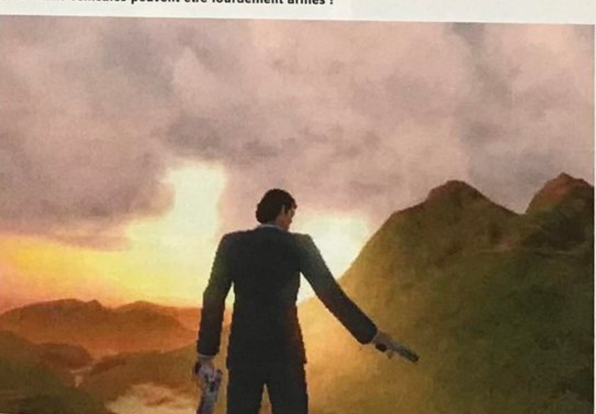
Heureusement, il est possible d'orienter votre descente.



La méthode Rico pour atteindre le sommet d'une montagne !



Certains véhicules peuvent être lourdement armés !



Rico est un fan de Banderas et de ses poses, deux guns en main.



Dans la cambrousse, les bagnoles arboreront souvent un look rétro.



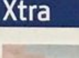
Nul doute qu'on se baladera souvent pour admirer la vue !

Avec son air de ne pas y toucher, *Just Cause* revendique une alternative : non pas celle du jeu/phénomène social, mais celui du produit fini, en forme d'hommage à tout un pan du cinéma de série B, quelque part entre la liberté et le plaisir de jeu.

La frime latino

Just Cause ne sera pas un jeu fin et subtil. Nous qui avons essayé les premières missions disponibles, nous pouvons vous l'assurer sans nul doute ! On y voit le héros - parachuté au-dessus de la mer - gagner une plage à la nage avant d'abattre un bataillon entier de soldats. Puis on le suit (manette en main !) alors qu'il saute à l'arrière d'un pick-up allié, qu'il s'empare d'une mitrailleuse et, quasiment en sifflotant, qu'il abat quelques dizaines de véhicules, hélicoptères compris. Et ce n'est qu'un prologue… Attendez de vivre l'évasion du chef de la guérilla, par exemple ! L'attaque d'une prison d'état, c'est quasiment le quotidien, ici. Tout, depuis le style des cinématiques jusqu'aux possibilités de Rico respire cette démesure jubilatoire. Le plus bel exemple demeure ce parachute qui vous sera accessible en permanence. Eh oui, dans *Just Cause*, fini les chutes mortelles par-dessus une falaise ! À tout moment, que vous »

Xtra





UN ESPION QUI VOUS VEUT DU BIEN
Just Cause fera la part belle aux nerfs des joueurs. Ici, pas question de recommencer 20 fois une mission, des points de sauvegarde seront placés de manière à vous faire reprendre non loin de la zone où vous aurez échoué. De même, les déplacements très longs pourront être évités grâce à vos deux complices, Sheldon et Kane, qui viendront à l'occasion vous chercher pour vous ramener tranquillement et instantanément au bercail. Enfin, pour peu que vous soyez perdus en pleine mer ou dans la cambrousse, un simple coup de fil sur votre portable et on vous livrera gracieusement le véhicule approprié pour vous sortir de ce guêpier ! Pas toujours hyper réaliste, mais diablement pratique !

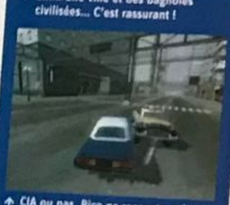
Bonus : Pour obtenir certaines armes rares ou véhicules exceptionnels, il faudra vraiment accomplir des objectifs secondaires. Il sera impossible de les acquérir autrement.

Urban jungle

Pas de *GTA*-like sans une petite ville à se mettre sous la dent. L'occasion de foutre la trouille aux passants en roulant à fond la caisse, mais aussi un terrain de jeu pour pas mal de missions. Et puis comme toujours on y trouve les voitures les plus frimeuses… Bien sûr, une fois dans la jungle, vos bagnoles de sport volées vous seront sans doute nettement moins utiles !



↑ Enfin une ville et des bagnoles civilisées… C'est rassurant !



↑ CIA ou pas, Rico ne respecte guère le code de la route !



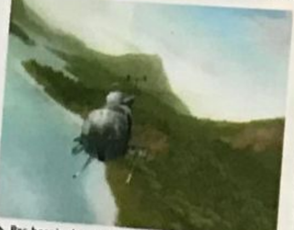
↑ Le jeu alternera le jour et la nuit sur un cycle de 20mn.



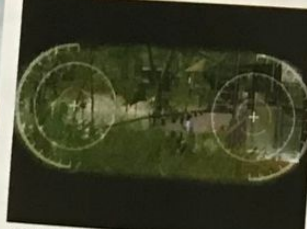
↑ Après un bon massacre, Rico aime se recueillir au calme.



↑ Tous les bons clichés de la série B en une seule image.



↑ Pas besoin de prendre de leçons, Rico sait tout piloter d'emblée !



↑ Les missions vous confronteront souvent à des ennemis en surnombre.



↑ Dans *Just Cause*, la nature sera très à l'honneur mais pas toujours à la fête !

« Vous ne serez jamais gêné par aucun chargement, tout se fera de manière transparente. »

» pensiez ou non à appuyer sur le bon bouton, un saut dans le vide se transformera en figure de style aérienne. Une originalité qui ne tient pas que de l'anecdote. Comme dans *GTA*, vous vous emparerez à loisir des véhicules rencontrés. Mais une fois au volant, une simple pression sur un bouton et le personnage grimpera sur le toit en continuant de rouler droit devant lui. Là, deux options ! Libre à vous de sauter sur une autre voiture, d'éjecter son occupant, et d'en prendre le contrôle sans qu'elle cesse de rouler. Ou il y aura ce fameux parachute… En l'ouvrant depuis votre position, vous serez attiré vers le ciel d'un appel d'air violent, et n'aurez ensuite qu'à redescendre vers le sol. Outre le côté frimeur évident, ce devrait être bien pratique pour arriver brutalement au milieu d'une zone précise, juste au-dessus de la tête des gardes… De même, le jeu déploiera toute une armada d'avions et d'hélico pour vous avec pilotage d'arcade en prévision et parachutage à volonté au-dessus de vos cibles. Pratique !

Merveille de technologie

Si *Just Cause* n'est pas un jeu mégalo, tant il évite de s'éparpiller dans tous les sens, il n'en est pas moins un produit vraiment ambitieux. Par le plaisir ludique qu'il promet, mais aussi par l'étendue de sa surface de jeu : une île de 32 km de long, comprenant des zones sauvages, des régions côtières ou montagneuses, et au moins une grande ville. Une véritable prouesse technique : d'un bout à l'autre de San Esperito, vous ne serez jamais gêné par aucun chargement, tout se fera de manière totalement transparente ! Le genre de performance qui ne va pas tarder à se démocratiser sur 360, mais qui reste exceptionnelle sur Xbox. Graphiquement, par son style et son moteur, *Just Cause* n'est d'ailleurs pas sans rappeler *Far Cry*, un des produits les plus attendus sur ce support. Comme dans ce dernier, on reste totalement bluffé par les proportions des décors, par leur luxuriance et, surtout, par l'incroyable profondeur de champ. Aucun brouillard pour gêner la vue, pas d'objets 3D qui apparaissent *ex nihilo*… En fait, pour peu qu'on soit en train de piloter dans les airs, il sera possible de regarder autour de soi à des kilomètres à la ronde ! Bref, à ce stade, le jeu d'Avalanche est suffisamment enthousiasmant pour réconcilier les vikings et les maracas. Ce qui n'est pas un mince exploit. Alors pour l'instant on passera sur les animations du personnage, encore diablement perfectibles. De même, la physique des véhicules n'est pas encore finalisée, loin de là. Pour l'instant, ça tient encore de la patinoire… Mais les développeurs ont encore quelques mois pour peaufiner leur bestiole, surtout si, comme c'est probable, la sortie du jeu est retardée au printemps. Une excellente période, paraît-il, pour exterminer du militaire véreux en enfilant des margaritas, des mojitos ou des caipirinhas… Caramba !

Territoires : En annexant des zones de l'île, vous récupérerez des planques bien pratiques pour vous soigner après un coup dur. Et puis vous rendrez furax le gouvernement corrompu du coin !

Dreamfall

Le MOX a pu explorer le plus enchanteur des mondes virtuels. Fermez les yeux… et suivez le guide !

Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

- Dév. : Funcom
- Éd. : Micro App
- Genre : Aventure
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : 1er tr. 2006
- Site : www.dreamfall.com

Meurtres sanglants, explosions assourdissantes, invasions extraterrestres, héros lisses mais déterminés, la portée onirique des jeux vidéo actuels est des plus ténue. La dimension enchanteresse de nos échappatoires virtuelles a été réduite à peau de chagrin, et ce, alors même que la technologie permet désormais de créer des mondes exotiques et chatoyants, que développeurs et graphistes disposent enfin d'outils à la mesure de leur fantaisie. Désolant contexte créatif qui ne parvient plus à contenter que les seuls barbares bornés, toujours prêts à défourailler monstres visqueux et terroristes dépravés dans des univers en ruine et autres pays du Moyen-Orient. Quelques studios luttent toutefois contre l'indigence et la facilité ambiante, contre les mondes et les intrigues préfabriqués, et s'aventurent dans des dimensions créées par eux seuls, explorent, et nous offrent à explorer, rien de moins que leur imaginaire. Qu'ils sont rares ceux qui osent mais que leur travail éblouit, aussi entaché de défauts ludiques soit-il. Funcom est de ceux-là, de ceux qui œuvrent, simplement, discrètement, aux quatre coins du monde, à éclairer le morne quotidien du joueur sauveur de l'univers de leur salvateur talent de conteur.

Trois mondes, une aventure

Studio anodin pendant bien des années, auteur d'une pelletée de titres sur consoles 16 et 32 bits, Funcom a rencontré succès critique et commercial en 1999 avec la sortie de *The Longest Journey*, sur PC. Les Norvégiens ont ensuite claqué le jackpot en 2001, encore sur PC, avec *Anarchy Online*, MMORPG futuriste, toujours fort d'une communauté de près de 250 000 joueurs. Quatre ans de succès en ligne auraient convaincu bien des développeurs de se détourner complètement du jeu »

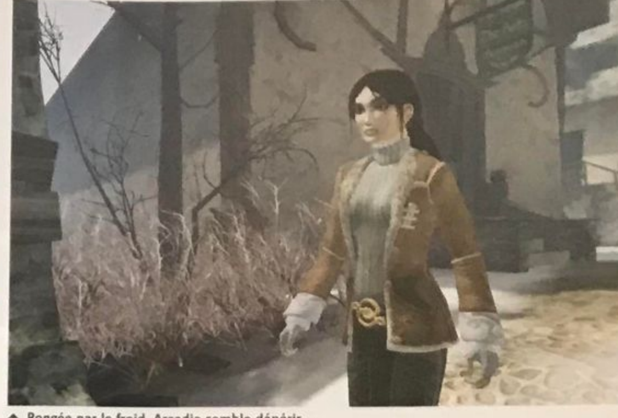
↑ En digne représentante de la gent féminine, Zoë aime faire du shopping.

↑ Newport, ville accueillante, où les demoiselles sexy évitent de se montrer.

Next Gen : Funcom a déjà commencé à travailler sur Xbox 360, mais le développeur a formellement démenti œuvrer à une version Next Gen de ce *Dreamfall*.



↑ Zoë sonne son adversaire, mais les combats ne nous mettent pas KO.



↑ Rongée par le froid, Arcadia semble dépérir.



↑ Watilla est le petit compagnon cybernétique de Zoë…

« Cinq minutes de jeu nous ont convaincus que les développeurs avaient bien besoin d'un petit délai. »

offline, certainement moins lourd à gérer, mais également bien moins rentable. Mais les Nordiques avaient à cœur de poursuivre leur fabuleux voyage dans l'univers ambivalent de *The Longest Journey*. De ce désir est né *Dreamfall*, suite dépaysante et colorée. À l'origine de l'aventure, une idée simple : notre Terre a une fausse jumelle que nous ne pouvons visiter qu'au travers de nos rêves. Notre monde, ou plutôt celui de Zoë Castillo, petite brunette qui vit mal une crise existentielle post-adolescente dans la Casablanca du XXIIIe siècle, c'est Stark. Organisés selon des préceptes rationalistes, cartésiens, les habitants de Stark nient le surnaturel, ignorent ce que la logique ne peut expliquer. De l'autre côté du miroir s'étend Arcadia, des terres de magie et de mystère où s'épanouissent peuples mystiques, créatures étranges et rituels séculaires. Autrefois unis en un seul et même monde, Stark et Arcadia ont été séparés il y a bien longtemps, et seuls quelques érudits et une poignée de passeurs, capables de vagabonder sur la route éthérée qui mène de l'une à l'autre, connaissent la véritable histoire de ces civilisations séparées de force. April Ryan appartenait à cette catégorie de privilégiés. Mais l'héroïne au destin singulier de *The Longest Journey* a fini par se retrouver définitivement coincée sur Arcadia, sans espoir de retour, et c'est une jeune femme froide et désabusée, loin de l'adolescente décidée, que vous retrouverez dans cette suite.

Premiers pas, premiers émois

Car cet opus ne se résume pas à la seule aventure de Zoë. Vous y croiserez les routes d'autres personnages jouables, notamment April, et un assassin nommé Kyan, et aurez l'opportunité de visiter un troisième univers, aux marges des deux autres, The Winter, terre froide, perdue et dangereuse. Malgré nos demandes, Funcom n'a pas souhaité nous présenter cette nouvelle facette de son œuvre, ni nous montrer April et Kyan en mouvement, officiellement pour ne pas nous gâcher la surprise, officieusement parce que divers bugs handicapent certaines phases de jeu. Des défauts dont l'éradication semble justifier le nouveau délai »

Rendez-vous dans… dix ans

L'intrigue débute dix ans après les événements de *The Longest Journey*, que nous ne vous relaterons pas dans le détail (le jeu ressort à 15 € sur PC, profitez-en !). Bien des choses se sont produites dans cet intervalle sur Stark, à commencer par une grave crise, The Collapse, qui a sévèrement touché l'Europe et l'Amérique du Nord. Le monde a légèrement régressé technologiquement, la pauvreté a gagné certaines couches de la population tandis que la désorganisation engendrait la violence. Si les choses se sont légèrement tassées, Zoë devra visiter des quartiers malfamés, et découvrira le nouveau visage de villes autrefois accueillantes, telle Newport, ancien havre de paix devenu un vaste ghetto boueux.



↑ Venice n'est plus. Autrefois accueillant et ensoleillé, ce quartier de Newport est désormais un repaire de paumés.



↑ La Border House où vivait April n'a plus rien du havre de paix d'autrefois. Il faudra pourtant vous y aventurer.

Voyage, voyage : Ragnar Tørnquist n'a toutefois pas caché sa volonté de continuer à exploiter la licence *The Longest Journey*, du moins si *Dreamfall* se vend correctement.

Ça commence bien

La Funcom lance l'aventure sans avoir besoin d'exploiter de moteur 3D délirant ni de recourir à d'explosives cinématiques en pré-calculée. La caméra cadre doucement sur Zoë, allongée sur un lit d'hôpital, qui explique en voix off que si son corps est là, dans un état végétatif, son esprit est ailleurs. Ce que le joueur va vivre par la suite, c'est le cheminement qui a conduit la pétulante jeune fille de son existence trépidante à cette chambre aseptisée. Une scène d'ouverture délicate, toute en retenue... et qui attise la curiosité !



↑ L'introduction donne le ton. Le long voyage que va vivre Zoë va la conduire à la frontière entre rêve et réalité... et tout droit à l'hôpital !



↑ Votre tour des mondes passera par un mystérieux complexe japonais.



↑ La chambre d'April a pris un méchant coup de vieux !



↑ Le commerçant chinois a forcément ce que vous cherchez. Cliché ?



↑ Une chambre de jeune fille, un flash info... et tout commence.

accordé aux Norvégiens par leur éditeur, ce qui repousse la sortie de *Dreamfall* au début de l'année prochaine. Pas franchement enthousiastes à l'idée de devoir attendre quatre mois de plus avant de palper de ce ticket simple vers un monde de rêve, c'est tout frétillant que nous avons accepté la manette tendue par Ragnar Tørnquist, qui supervise le projet. Cinq minutes de jeu... qui nous ont convaincus que, effectivement, les développeurs avaient bien besoin d'un petit délai. Le pad n'étant pas vraiment adapté à ce genre d'exercices, Dreamfall prend ses distances avec le point'n'click de *The Longest Journey*. Plus moderne, le système de déplacement est similaire à n'importe quel jeu d'action/aventure à la troisième personne. Pour vous emparer d'un objet ou taper la discute avec quelqu'un, il vous suffit de vous en approcher et d'appuyer sur un bouton d'action. De l'action, justement, il va y en avoir au cours de la quinzaine d'heures passée en compagnie des différents protagonistes. Las des titres dans lesquels un héros en pleine force de l'âge reste bêtement bloqué devant une porte fermée alors qu'il pourrait parfaitement enjamber la clôture qui l'entoure, les développeurs se sont attelés à rendre leurs personnages athlétiques. Cela ne veut évidemment pas dire que vous n'aurez jamais à trouver de clé pour ouvrir une issue verrouillée, mais vous pourrez parfois emprunter des chemins détournés.

Beau rêve, dure réalité ?

Cohérent et structuré, l'univers de *Dreamfall* pâtit hélas, pour le moment, d'une prise en main bien trop imprécise. Parfaitement pensé, le fameux système de focus field, qui vous permet de détecter tous les éléments »

↑ Évitez de fouiner dans les affaires des mystérieuses corpos de Stark.



↑ Pour monter l'escalier, affronterez-vous le garde ?

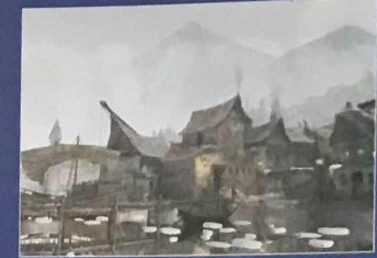
Mondialisation : Si Oslo n'est pas la ville la plus cosmopolite du monde, les bureaux de Funcom tiennent de la vraie tour de Babel. À tel point que tout le monde y discute... en anglais !

Jungle urbaine

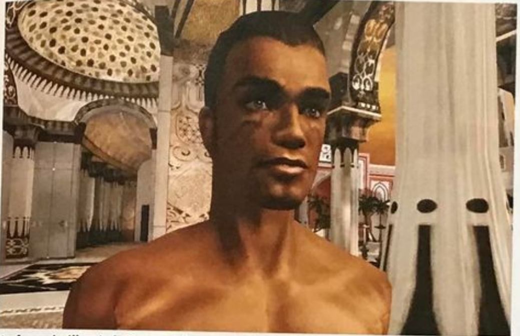
Ragnar Tørnquist aime les grandes villes, et ça se voit ! Le créateur et scénariste de *Dreamfall*, qui vit entre New York et Oslo, a créé un vaste réseau de grandes métropoles, tant sur Stark que sur Arcadia. Zoë, parfaite petite urbaine branchée, traversera ainsi des villes aussi diverses que Newport, très inspirée de Shanghaï, une Casablanca futuriste qui mêle urbanisme typique de l'Afrique du Nord à un cosmopolitisme très londonien, l'inénarrable Marcuria bien connue de ceux qui ont joué à *The Longest Journey*, ou encore la mystérieuse et très marécageuse Dark People City. Les héros devront toutefois visiter des lieux moins animés, notamment la retraite d'April, ou encore le très désert The Winter.



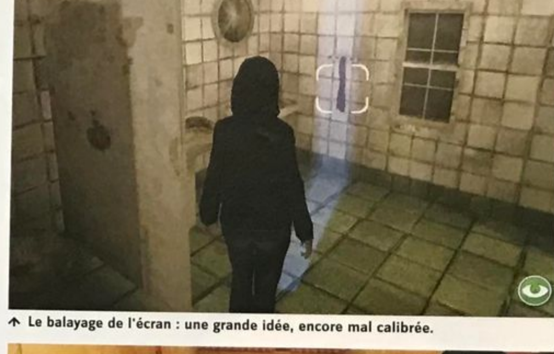
↑ Difficile de reconnaître Casablanca, devenue une cité scindée en un quartier traditionnel et un centre d'affaires typique des mégalopoles modernes.



↑ Les villes d'Arcadia sont plus humaines... et bien plus exotiques. Vous en découvrirez même certaines couvertes d'un beau manteau neigeux.



↑ Assassin illuminé, Kyan est le perso qui se bat le plus.



↑ Le balayage de l'écran : une grande idée, encore mal calibrée.





↑ L'architecture très médiévale d'Arcadia ne manque pas de cachet.



↑ Un chat noir qui s'échappe par une porte entrouverte... Déjà-vu ?

interactifs d'une pièce souffre aussi de ce défaut. Le balayage manque de fluidité et il n'est pas toujours simple de s'arrêter sur un objet. Un ajustement est également nécessaire sur les phases de combat. Funcom tenait absolument à implanter des séquences de ce genre dans un jeu qui cherche à s'imposer comme un thriller interactif, aussi onirique soit-il, et ne s'en débarrassera pas, malgré les nombreuses réserves émises par la presse et les joueurs. Sceptique lors de la toute première présentation du projet, nous n'avons pas été davantage convaincus par cette première prise en main. La palette de coups est trop limitée, les échanges sont trop longs, pas assez dynamiques... Bref, ce n'est pas encore ça. Les développeurs ont beau promettre d'accélérer le rythme des affrontements, nous restons dubitatifs quant à l'intérêt même de ces duels. Assez classique sur la forme, pas encore bien agréable à prendre en main, *Dreamfall* bénéficie toutefois d'un background d'une richesse unique. L'action se déroule dans une dizaine d'environnements différents (au sens large du terme), majoritairement urbains, beaux, animés, qui allient un réalisme futuriste certain à la touche d'imaginaire qui avait fait le succès de *The Longest Journey*. Ce volet est aussi l'occasion de retrouver quelques-unes des figures secondaires du premier épisode, tel Charlie, désormais propriétaire du Frindge Café, dans une Venice devenue inhospitalière, et de rencontrer bien des nouvelles têtes. La perspective enthousiasmera les amateurs du premier volet, mais pour convaincre les autres, abrutis par des années de règlements de compte au shotgun, *Dreamfall* devra en prime offrir des mécaniques de jeu parfaitement rodées. En développeur exigeant, Funcom devrait parvenir à les satisfaire...



↑ Le Frindge Café est devenu The Frindge, lieu *hype* d'une ville ravagée.

Oslo *by night* : Pour avoir sillonné le centre-ville sous une pluie battante, je peux désormais l'affirmer : il est inutile de chercher un restaurant ouvert à Oslo passé 22h30, il n'y en a pas !

Psychonauts

Névroses, folies et aliénations, sous l'ombre de ses thèmes, Psychonauts s'apprête à livrer l'une des réalisations les plus éclairées de cette fin d'année.

Texte : Baptiste Marmey

Magazine Officiel XBOX

ON Y A JOUÉ



↑ Il suffit de secouer une tranche de bacon pour faire apparaître le guide affamé.



↑ Déstructuré ou dispersé, le niveau n'en est pas moins impressionnant.



Dév : Double Fine
Éd : THQ
Genre : Action/Aventure
Live : Non
Nbre joueurs : 1
Sortie : Octobre 2005
Site : http://www.doublefine.com

Faire partie d'une organisation secrète, être envoyé en mission au bout du monde, apprendre à maîtriser des pouvoirs phénoménaux, voilà des thèmes qui feraient vibrer n'importe quel enfant et voilà aussi pourquoi le camp de vacances des Psychonautes a été créé. Le jeu y débute tout en douceur, dans une ambiance de cour de récré où chaque gamin, tête bizarroïde en sus pourrait vous rappeler un ancien camarade de classe. Le nouvel arrivant, Razputine est intégré immédiatement. Il se voit même accorder le charmant privilège de choisir son lit et de griffonner son nom sur un mini tableau noir, en guise de sauvegarde. Ensuite vient la balade sur lieux typiques de la « colo » idéale : le feu de camp au fond des bois, les cabanes accrochées dans les arbres et le lac parcouru dit-on par un monstre marin. Tous les pans du tableau façonnent une peinture aigre-douce de l'enfance, emprunte d'une exquise nostalgie. Amourette de vacances, promenades en plein air, conflit contre les petites frappes tout aurait pu être réuni pour passer un été ordinaire. C'était sans compter sur la particularité de Raz.

Toute fugue en avant

Ce jeune tzigane s'est enfui de la caravane familiale pour rejoindre le camp en espérant recevoir l'instruction que son père refuse de lui donner. Les professeurs impressionnés par ses défenses mentales innées décident de l'entraîner jusqu'au retour de ses parents. Il a deux jours pour étancher cette soif de savoir en étudiant auprès de Sasha, Milla et Oleander, tous trois Pychonautes agréés. Un rêve pour ce fougueux manouche obligé, la veille encore, de réaliser des numéros de cirque. Mais c'était sans compter une terrible machination qui commence par l'enlèvement de sa presque petite amie et de l'abrutissement généralisé des autres élèves. Après enquête, il s'avère que ses camarades, qui passent maintenant leur temps devant la télé, se sont fait voler leurs cerveaux à des fins militaires. Son rôle se révèle d'autant plus »



↑ Il faut deux secondes de concentration pour utiliser la pyrokinésie.



↑ Raz peut tout détruire au point d'impact en retombant.



↑ L'ambiance discothèque est complète avec la boule à facettes.



↑ Gare aux avions lors de l'ascension d'une tour !

Love story : La petite histoire ne nuit nullement à la grande. La quête de Raz l'amène peut-être à sauver le monde, mais il faut que sa belle s'en sorte avant tout.

Plateau télé : Dans *Psychonauts*, la télévision devient le refuge des enfants qui perdent leurs cerveaux. Dans la réalité, la logique peut parfois être un peu inversée...

La haine des censeurs

On l'aura compris, Tim Schaffer n'apprécie pas être bridé dans sa créativité. Cri de colère ou juste pied de nez, en tout cas il met en scène les pires ennemis du jeu vidéo avec humour et frénésie.



↑ Minus et vicieux, les censeurs vouent une haine farouche à Razpoutine.



↑ Leur méchanceté est proportionnelle à leur taille. Leur bêtise aussi...

↑ Sans revêtir le costume, Raz doit participer à la pièce en choisissant le texte.



↑ Le look cartoon n'interdit pas un hommage au « sentai », la preuve !



↑ Une décharge d'énergie psy et le costard-cravate va censurer plus loin.

» important que les Psychonautes officiels viennent à manquer à l'appel.

Le goût de la folie

Razputine se met donc en quête de la source de ses malheurs en voyageant à des distances toutes relatives puisque les niveaux se trouvent dans la tête des personnages. En leur collant une minuscule porte sur le front, il ouvre un passage vers leur inconscient. Raz mets alors ses lunettes, respire un grand coup et plonge dans des univers régis par les peurs, les angoisses et les lubies de leurs propriétaires. Et comme ceux-ci sont généralement plus timbrés les uns que les autres, leurs créations mentales possèdent des constructions étonnantes voire incroyables, particulièrement lorsque l'aventure l'emmène dans une sorte d'asile abandonné. Ici terminé les lapins et les belettes sautillant sous le soleil rieur, la lumière fait place à l'obscurité, ambiance chargée en vent glacé et en formes effrayantes. Raz a définitivement quitté le calme raisonné des bancs d'école pour entamer une descente stupéfiante dans la folie.

Cauchemar comique

Une folie qui va comme un gant à Tim Shafer, un grand créateur de jeu qui brille depuis des années par sa créativité, dans le domaine du délire et de l'originalité. Son thème de prédilection : l'humour avec lequel il dépeint vices et situations quotidiennes dans des contextes pourtant totalement décalés. Le plus étonnant, c'est que cette caricature de l'humanité pose un regard extrêmement doux sur les relations humaines, loin de la dureté apparente de l'univers. Ainsi, *Psychonauts* partage le même style patatoïde et grotesque avec *Grim Fandango*, un célèbre jeu d'aventure PC qui se déroule dans le royaume des morts. Ce style n'est d'ailleurs pas sans rappeler celui de Tim Burton, qui joue également sur l'imaginaire enfantin, des designs grossiers tout en ligne de force et des décors aux formes cauchemardesques. La musique y contribue aussi puisque les rythmes et les instruments, mélange de fanfare et d'envolées lyriques, se confondent presque avec les compositions de Danny Elfman.

Xtra



Inconscient collectif
Dans le monde des Psychonautes, nous sommes tous en constant contact télépathique. Pas toujours pratique quand on veut cacher ses sentiments à sa belle, mais très utile lorsqu'il s'agit de se rendre d'un cerveau à un autre. Lorsque Raz se projettent dans l'inconscient collectif, il parcourt un tapis de lumière et n'a plus qu'à choisir sa porte.

Les méandres du cerveau

Ce goût pour les atmosphères tortueuses et surprenantes, Tim Shafer a su le transposer à merveille dans les énigmes se déroulant dans les inconscients de ses personnages. Sans être un jeu d'aventure, *Psychonauts* offre pourtant des missions qui en sont dignes, en terme de créativité en tout cas. Dans l'esprit d'une actrice schizophrène, Raz fera office de metteur en scène en choisissant une troupe tragique ou comique pour jouer, selon le texte, la scène correctement. Les acteurs débloqueront ainsi les éléments du décor. Dans la cervelle d'un peintre espagnol, il aura fort à faire contre les catcheurs mexicains, un furieux taureau rose et un toréador narcissique pour retrouver les figures manquantes d'un château de cartes écroulé. Si les objectifs paraissent totalement délirants, une grande force du jeu est de nous donner toutes les clés visuelles et surtout de nombreux indices pour nous guider vers leur résolution.

Marchand de lait : Obsédés par ce personnage mystérieux, tous les démons du gardien de l'asile susurrent et questionnent une phrase qui deviendra fétiche « *Where is the Milkman ?* »

Sombres secrets

Profondément enfouis dans le mental des personnages, des coffres contiennent les événements les plus marquants sous forme de diapositives. Angoisses, peines, peurs ou frustrations prennent leur source dans des situations inattendues.



↑ Un père qui déchire une BD ne se doute probablement pas de la terrible image qu'il transmet.



↑ L'impossibilité de protéger un être cher et la difficulté de s'affirmer produiront un tyran en puissance.



↑ Certains traumas remontent très loin, jusqu'à la petite enfance, la perte d'une mère par exemple.



↑ Heureusement, la personnalité est aussi faite d'exploits personnels et de moments de profond bonheur.



↑ Raz a peur de l'eau, mais courageux, il n'hésite pas à s'approcher du bord.



↑ Le camp a un réseau de tunnels qui évite les chargements inutiles.



↑ Regardez bien, il n'y a rien à voir. Tous les cerveaux ont disparu.



↑ Les rumeurs sur l'existence d'un monstre dans le lac viennent d'être avérées.



↑ Sacha, prof de tir, possède un esprit très carré, voire cubique.

> « Ses camarades se sont fait voler leurs cerveaux à des fins militaires. »

Un sacré gaillard

Mais le véritable sésame de la plate-forme réside dans les pouvoirs psy. Grâce à l'entraînement des différents professeurs, Razputine acquiert des capacités toujours nouvelles lui assurant une parfaite maîtrise de son environnement. Des censeurs, gardiens de l'intégrité du cerveau, se mettent généralement en travers de sa route. Quelques bonnes baffes télékinétiques les envoient au tapis, balayant tous les objets du décor par la même occasion. Raz pourrait tout aussi bien les brûler ou leur envoyer des décharges mentales si ce n'est leur rouler dessus, monté sur une grosse boule psychique. En effet, son passé d'acrobate sous le chapiteau lui permet non seulement d'effectuer des figures de trapéziste, mais surtout d'utiliser cette boule sur le sol comme un trampoline et dans les airs comme un parachute. Pour parfaire sa collection de pouvoirs Raz peut également déplacer les »



↑ Monté sur sa boule, Raz atteint aisément les plates-formes éloignées.

King Kong : Raz grimpant aux buildings rappelle que l'équipe de *Beyond Good & Evil*, qui partage avec celle de *Psychonauts* l'exigence de la qualité, travaille en ce moment sur le film de Peter Jackson.



↑ Derrière le paysage de l'échiquier se cache l'ombre de Napoléon.



↑ Raz, se retient de passer à l'action, comme un cow-boy avant un duel.



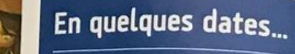
↑ Premiers pas au camp. Il suffit de suivre les autres enfants.

↑ Toute l'équipe pédagogique autour du petit génie. Saura-t-il les convaincre ?

↑ Après avoir choisi son lit, on peut inscrire son nom sur un mince tableau noir.



↑ En guise de boss, un catcheur mexicain bien disposé à faire des câlins.



En quelques dates...

Tim Schaffer a participé à 5 jeux qui en disent long sur la carrière du bonhomme.

- 1990 : The Secret of Monkey Island
  Les premières aventures de l'apprenti pirate Guybrush au verbe facile.
- 1991 : Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge
  Le deuxième des quatre volets et aussi une référence du jeu d'aventure LucasArt.
- 1993 : Day of the Tentacle
  permettait de rejouer avec les plus dingues des persos de *Maniac Mansion*.
- 1995 : Full Throttle
  Encore de l'aventure, mais cette fois d'un biker. La suite est tombée à l'eau en 2003.
- 1998 : Grim Fandango
  Le voyage totalement déjanté de Manny au pays des morts, lui-même totalement squelettique.



↑ Dans *Grim Fandango*, même mortes, les femmes ont de beaux restes.

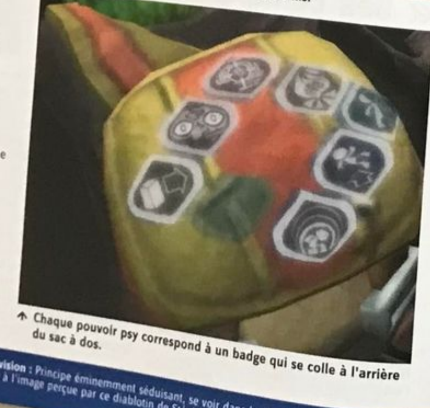
> « Comme Tim Burton, il joue sur l'imaginaire enfantin et les décors cauchemardesques. »

» objets à distance, se protéger sous une coquille spirituelle ou carrément devenir invisible. Voilà de quoi parer au plus urgent, mais surtout de quoi faire des combats une simple formalité.

Comme une odeur de perfection

La patte et l'originalité, c'est bien, mais quand en plus la réalisation globale se hisse largement en tête des meilleurs titres Xbox, c'est mieux. Le secret de Double Fine production ? Une exigence de qualité dans les tous domaines. Pour s'en rendre compte, il faut se rapprocher de l'écran et admirer le sens du détail. Jamais aucune scène ne semble statique, ici un écureuil se réfugie dans sa tanière, là des ronces tentent de vous agripper. À l'intérieur des esprits, des souvenirs fantomatiques dansent un peu partout, comme des pompons de fête foraine. Un passage en particulier permet d'apprécier la finesse de réalisation. Du salon d'un joueur d'échec, Raz en rapetissant se rend sur l'échiquier, puis rapetissant encore parcourt l'intérieur des cases et découvre la demeure du joueur d'échec. La mise en abîme est nette et efficace.

Les cinématiques donnent aussi largement le change au talent du studio. Les personnages certes d'aspect assez brut ne se contentent pas de raconter l'histoire, ils la vivent. Et même mieux, ils la jouent. Les expressions faciales échappent à toute caricature que leur imposerait leur style cartoon. Impossible de ne pas tomber sous le charme des attitudes si naturelles de Raz lorsqu'il réfléchit ou qu'il montre de l'étonnement. Il faut voir aussi comment il se tient, tel un aventurier toujours prêt à affronter le danger. Portés par des voix anglaises qui mettent de bonne humeur, les dialogues sonnent justes et s'intègrent à merveille aux missions. Le jeu d'acteur est d'ailleurs riche et varié à l'image de l'ensemble.



↑ Chaque pouvoir psy correspond à un badge qui se colle à l'arrière du sac à dos.

Psy-o-vision : Principe éminemment séduisant, se voir dans les yeux de l'autre. On n'ose penser à l'image perçue par ce diablotin de Stéphane qui voit le mal partout et s'en réjouit.



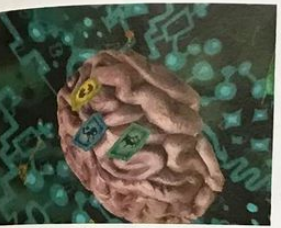
↑ Le repaire secret des Psychonautes, point de départ de leurs missions et source de pouvoir.



↑ Pour téléporter Raz dans ce niveau, cette étrange bestiole l'avale littéralement.



↑ Quand on joue la grosse bête, il ne faut pas s'étonner de faire peur aux petites.

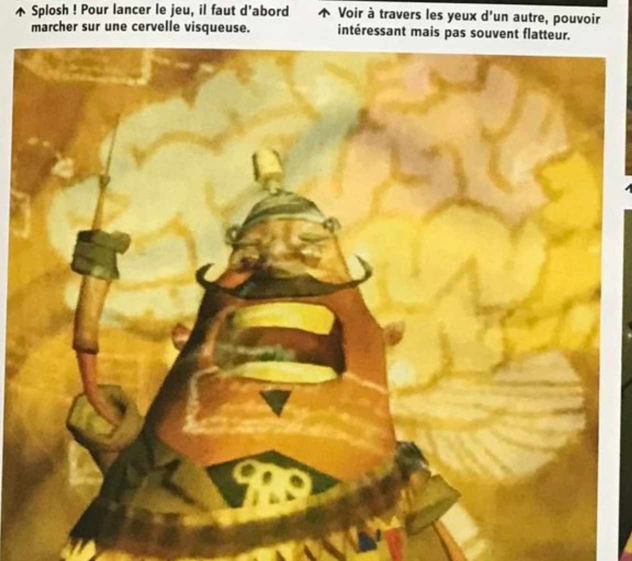


↑ Splosh ! Pour lancer le jeu, il faut d'abord marcher sur une cervelle visqueuse.



↑ Voir à travers les yeux d'un autre, pouvoir intéressant mais pas souvent flatteur.

↑ L'entrée dans le cerveau se fait par la petite porte, en grande pompe.





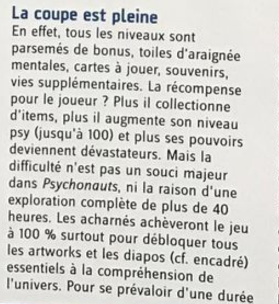


↑ Le Coach, sorte de Monsieur Patate, donne le premier cours sur votre arme ultime.

↑ En plus d'être charmante, Milla, prof de Raz, est une reine du disco.

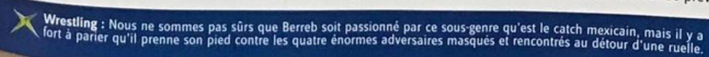


↑ Faut-il sauver ce garnement des griffes du lapin, ou faire le contraire ?

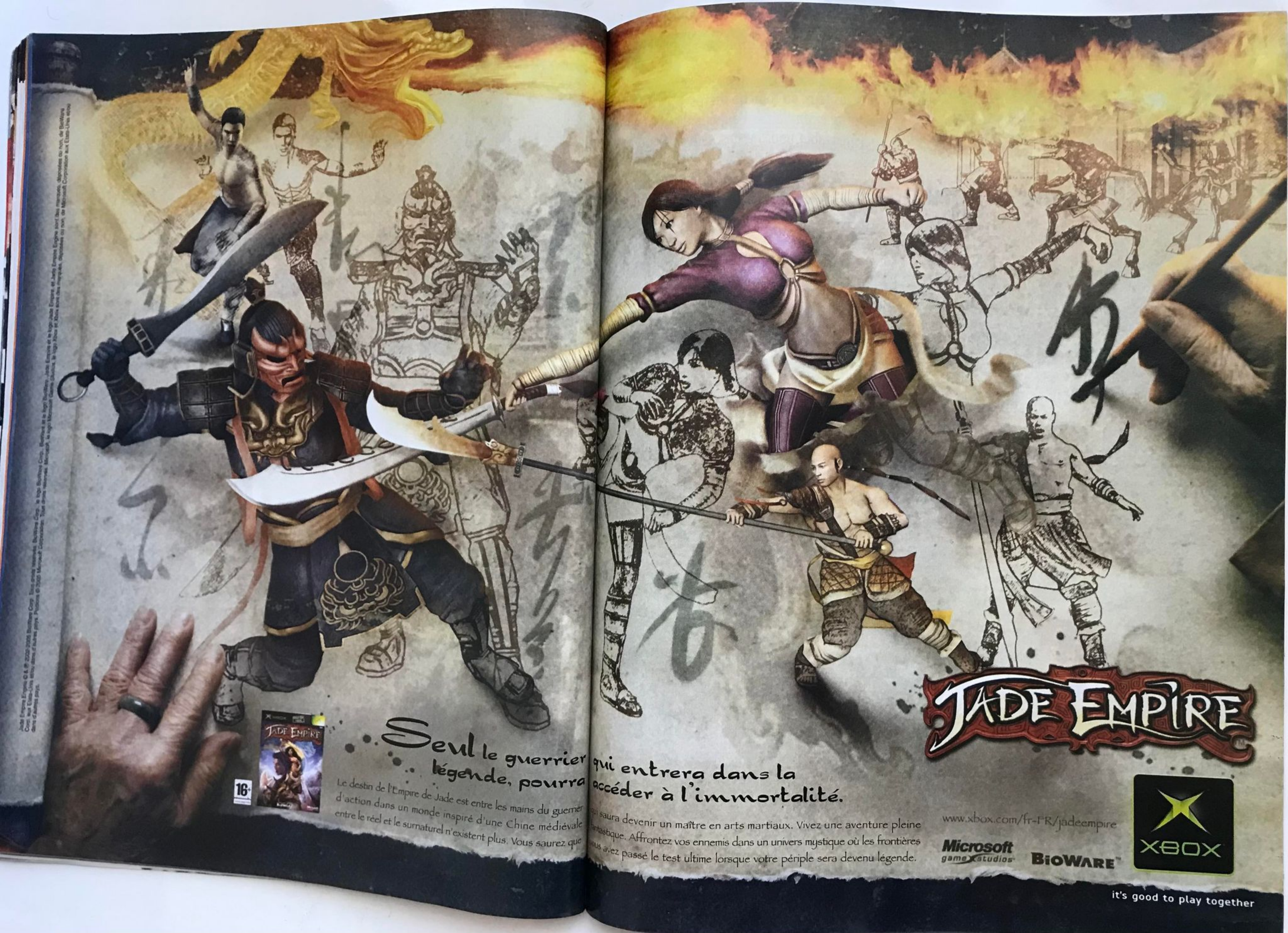


La coupe est pleine

En effet, tous les niveaux sont parsemés de bonus, toiles d'araignée mentales, cartes à jouer, souvenirs, vies supplémentaires. La récompense pour le joueur ? Plus il collectionne d'items, plus il augmente son niveau psy (jusqu'à 100) et plus ses pouvoirs deviennent dévastateurs. Mais la difficulté n'est pas un souci majeur dans *Psychonauts*, ni la raison d'une exploration complète de plus de 40 heures. Les acharnés achèveront le jeu à 100 % surtout pour débloquer tous les artworks et les diapos (cf. encadré) essentiels à la compréhension de l'univers. Pour se prévaloir d'une durée de vie aussi importante, la 3D offre une robustesse réjouissante. Presque tous les endroits sont accessibles et Raz n'hésitera pas à se servir de ses petits bras quand il faudra se hisser sur un mur trop haut pour son saut. Ceci étant, une expédition d'une quinzaine d'heures suffit largement pour terminer le jeu sans trop d'effort. Quinze heures de bonheur que nous pourrons partager dès la rentrée. En effet, un éditeur (THQ) a finalement décidé de sortir le jeu en France et dans notre langue ! On ne peut que le féliciter de prendre ce risque. Le jeu vidéo a plus que jamais besoin de ce genre d'initiatives. ■



Wrestling : Nous ne sommes pas sûrs que Berreb soit passionné par ce sous-genre qu'est le catch mexicain, mais il y a fort à parier qu'il prenne son pied contre les quatre énormes adversaires masqués et rencontrés au détour d'une ruelle.


Jade Empire
Seul le guerrier qui entrera dans la légende, pourra accéder à l'immortalité.
Le destin de l'Empire de Jade est entre les mains du guerrier saura devenir un maître en arts martiaux. Vivez une aventure pleine d'action dans un monde inspiré d'une Chine médiévale tastique. Affrontez vos ennemis dans un univers mystique où les frontières entre le réel et le surnaturel n'existent plus. Vous saurez que us avez passé le test ultime lorsque votre périple sera devenu légende.
16+
www.xbox.com/fr-FR/jadeempire
Microsoft game studios
BioWare
XBOX
it's good to play together

Xpertise

Tous les jeux du marché testés en toute impartialité. Le guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper !

La notation

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité. Elles prennent en compte le prix, la cible et la concurrence dans le domaine représenté.

De 0 à 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

De 6 à 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

De 10 à 13
C'est pas mal, mais… Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

De 14 à 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir si vous appréciez déjà le genre. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 et plus…
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes… À acheter sans hésitation.

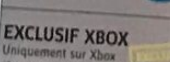
Les stars du X

ÉLITE
Ces jeux peuvent être achetés les yeux fermés et deviendront des classiques.

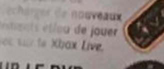
JEU DU MOIS
C'est un titre qui sort du lot grâce à ses qualités ludiques indiscutables.

SÉLECTION
Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction.

EXCLUSIF XBOX
Uniquement sur Xbox et aucune autre console du marché.



XBOX LIVE
Il est possible de télécharger de nouveaux éléments et/ou de jouer avec sur le Xbox Live.



SUR LE DVD
Une version jouable est disponible sur notre DVD. Essayez-le !

Super ou ordinaire ?



Seulement quatre jeux testés dans le mois, ça fait quand même mal au cœur ! Les plus pessimistes vont se vêtir de noir, sortir cierges et chrysanthèmes pour commencer la veillée funèbre de leur Xbox. La console est déjà couleur de deuil, pas besoin de se ruiner en peinture, c'est déjà ça ! Pourtant, sachez que votre machine est très loin d'être morte… mais que comme d'habitude l'été signifie traversée du désert. Tout sortira entre septembre et décembre, juste durant une période où nous (et vous !) ne sommes pas vraiment en vacances ! Et pendant ce temps, on passe un été pas si mauvais que ça : *MotoGP URT 3* et *Hulk* ont suffisamment d'intérêt pour vous tenir occupés un bon moment. Ça fait toujours plaisir de voir que quelques développeurs essaient d'améliorer leurs produits d'un épisode à l'autre, sans uniquement capitaliser sur la renommée de leur licence. *MotoGP 3*, d'ailleurs, fait exactement le contraire : malgré la force et la notoriété de sa licence, la compétition officielle ne représente que 25 % du contenu du jeu. Il fallait oser… Et l'audace paie puisque ce volet élargit son public au-delà des passionnés des courses dominicales en s'adressant également aux motards « ordinaires ». Cela faisait longtemps que l'on attendait un jeu de moto aussi complet et fouillé qu'un titre de caisses à la *Forza*… Bravo à Climax d'avoir enfin exaucé ce souhait. Y'a pas que *Forza* dans la vie, il y a maintenant *MotoGP 3* ! Qui sait, peut-être arriverez-vous à être aussi performant sur deux et quatre-roues, et deviendrez le premier champion du monde virtuel des deux disciplines ? C'est tout le mal que l'on vous souhaite… Sur ce, bonne fin de vacances et reposez-vous bien en attendant la rentrée, qui sera très chargée en hits. Et attendez un peu avant de vouloir enterrer votre machine, elle va encore servir !

« Y'a pas que Forza dans la vie, il y a maintenant MotoGP 3 ! »

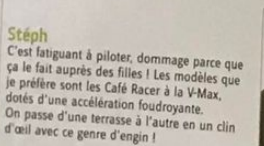
Frédéric Brunet
Chef de rubrique Xpertise

Remarque. Les jeux présentés dans les pages suivantes ont, pour la plupart, été testés sur des versions éditeurs pré-commerciales. Le produit disponible en magasin peut comporter de très légères variations. La qualité des images peut comporter des variations d'un test sur l'autre, selon le système de capture d'écran employé (réseau ou acquisition vidéo).

Moi et la moto



Berreb
J'ai déjà pas le permis voiture, vous me voyez sur une moto ? Et avec mon gabarit, je crois que je serai restreint aux gros customs style Harley ou Goldwing. Quoique, ça colle bien avec le catch ça… T'as pas un casque ?



Stéph
C'est fatiguant à piloter, dommage parce que ça le fait auprès des filles ! Les modèles que je préfère sont les Café Racer à la V-Max, dotés d'une accélération foudroyante. On passe d'une terrasse à l'autre en un clin d'œil avec ce genre d'engin !

Cédric, alias Kyo ou Brandon
Il faut mettre un casque, faire super attention à son équilibre dans les virages… Depuis qu'on m'a enlevé les petites roues de derrière, j'ai tendance à chuter souvent. Et c'est fatiguant pour les jambes dans les côtes. Comment ça, c'est pas une moto si ça n'a pas de moteur ?!?

Fred
J'adore la vitesse, donc je suis fan. Le truc, c'est que les motos ne me le rendent pas… J'ai abîmé suffisamment de bécanes (qui n'étaient pas à moi) en chutant pour avoir pigé que c'était pas fait pour moi, hélas. Ou alors comme passager…



Sam
Torque n'est pas mon film préféré, désolé à tous ceux (et celles surtout !) qui fantasmaient à l'idée de me voir vêtu de cuir enfourché sur un gros cube rugissant. Deux et quatre temps évoquent pour moi des pas de danse et non pas des cylindrés.

Jeff
Lorsque j'étais jeune, j'ai été Hell's Angel ! Si vous regardez attentivement *Easy Rider*, vous me verrez en arrière-plan. J'aime tout ce qui est plus bruyant et qui picole plus que moi, c'est donc les Harleys que je préfère. Et avec des bottes, je gagne 5 cm !



Thomas
Privé de moto que je suis… L'équipe du *MOX* me cantonne aux Solex et aux mobylettes. Dommage pour moi car j'apprécie beaucoup les couleurs discrètes et le bon goût des blousons des motards. On dirait mes maillots de foot, version cuir, miam !



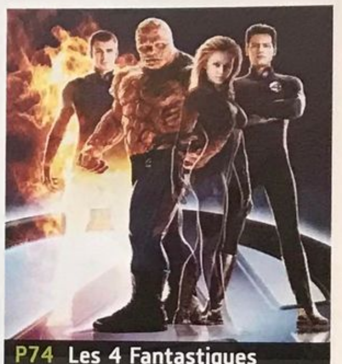
Fab
La moto est pour moi un plaisir intense… Sur un modèle puissant, faut que je pense à mettre de la colle sous mes bottes car vu ma corpulence, j'ai un peu tendance à m'envoler de la selle dès la première accélération.

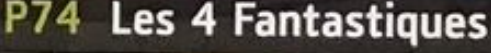
Culte. *Torque*, dont on vous parle plus haut dans cette page, est un film parfait pour l'été… Un vrai bon nanar, à prendre au second degré, qui ne manquera pas de faire rire les motards et les autres !

SOMMAIRE



P78 Hulk : Ultimate Destruction





P74 Les 4 Fantastiques



P68 MotoGP URT 3

P76 Ghost Recon 2 : Summit Strike

Naze. Autre navet, plus prétentieux dans sa mise en scène et son scénario (donc encore plus raté), le fabuleux *Biker Boyz*, avec en vedette Laurence Fishburne. Moins naze que *Torque*, mais à voir tout de même pour rigoler un coup.

Magazine Officiel XBOX LE JEU DU MOIS

Magazine Officiel XBOX ELITE

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

MotoGP Ultimate Racing Technology 3

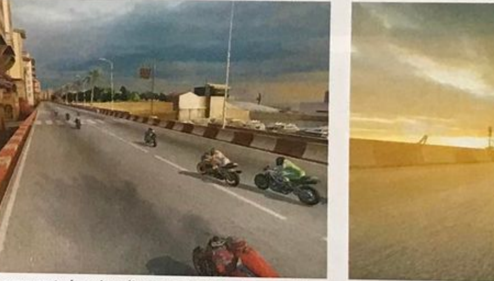
Sortir des sentiers battus sans trop choquer les puristes : un nouveau départ pour une série parfaite !



↑ 20 concurrents en course, sans ralentissement. Bravo !


↑ Un départ réussi peut faire gagner une demi-douzaine de places !


↑ Les angles de caméra dynamiques renforcent la sensation de vitesse.


↑ Chacun sa trajectoire : l'essentiel est d'arriver en tête.


↑ Les effets sont impeccables : lumineux, réalistes et jolis.

Texte : Fred

Dév. : Climax	Éd. : THQ
Genre : Course	Live : 16 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Prix : Environ 60 €
Site : www.motogp.com	

Encore un jeu de sport mécanique... Y'en a qui trouvent ça aberrant, de passer des heures à courir après les millièmes, à bricoler des réglages, à essayer des trajectoires inédites. N'essayez pas de faire comprendre la joie qui nous submerge lorsque l'on a descendu un temps à quelqu'un qui vous demande l'utilité de la chose, c'est impossible... Le goût de la vitesse, c'est inné : on l'a ou on ne l'a pas, tout au mieux le découvre-t-on plus ou moins tard dans sa vie. Mais entre aimer aller vite et aller vite, il y a deux mondes, que seules de longues heures de pratique et de concentration font se rencontrer. Du pilote virtuel, il y en a plein les salons de France et d'ailleurs, s'échangeant des trucs dans les forums du Net pour gagner une pincée de centièmes de seconde dans tel virage sur tel circuit. Être pilote virtuel est une occupation à temps partiel et reste un métier exigeant, surtout sur Xbox. Ce satané *Live* a brisé bien des vocations et fait découvrir aux plus prétentieux la différence existante entre un caïd de niveau local (qui dérouille son frère ou son voisin de 12 ans) et un champion de classe internationale capable de leur coller 4 secondes au tour de chauffe...
Délaissons temporairement l'aspect communautaire pour revenir sur notre *Homo Sapiens Pilotus Vulgaris*, roi de la vitesse dans ses jeux préférés. En général, le shooté au km/h est un individu assez bégueule, à la recherche de grosses sensations (il aime se faire peur avec des manœuvres osées) mâtinés d'un poil de réalisme (il n'aime pas la conduite à la Outrun par exemple...). À la limite, les jours où il a envie de se détendre, il se siffle un »

Xtra

SPORT PROPRE
L'équipe nous a confiés avoir beaucoup planché sur les systèmes antitriches du *Live*. Fini les exploitations de petits bugs pour gagner une course...

↑ Les Pit Babes restent moins biens carénées que les motos.

Les replays

Le magnétoscope permet d'admirer ses plus belles performances sous tous les angles !


↑ C'est pendant les replays que l'on savoure le mieux la modélisation.



↑ Les icônes sont aussi simples que possible... On se reconnaît vite !



↑ La vue hélico inclut le bruit des pales, authenticité oblige.

Rock. Les décibels attirent les décibels : au circuit du Mans ou bien à Donington en Grande-Bretagne (pour ne citer qu'eux) se tiennent chaque année des festivals de métal incontournables pour les amateurs.

Zéro. C'est le nombre de motards à la rédaction du *MOX*, pigistes compris ! Aversion aux deux-roues (Fred), défaut de permis (Berreb) de conduire ou difficulté à grimper dans le bon sens (Brandon), chacun a ses bonnes raisons.



↑ Il ne manque rien sur les motos, hormis les sponsors interdits !

Les ghosts

Établissez un temps puis entraînez-vous contre votre chrono !



↑ Pas de fioritures : le fantôme est translucide, point barre.

↑ C'est plus facile de doubler sans risque de choc !



↑ En général, vous gagnerez : les pilotes contrôlés par la machine ne sont pas des sauvages.



↑ Là, il y a quelque chose qui ne va pas du tout... ça va faire mal.



↑ Une chute, ça fait surtout perdre des secondes indispensables...

Xtra

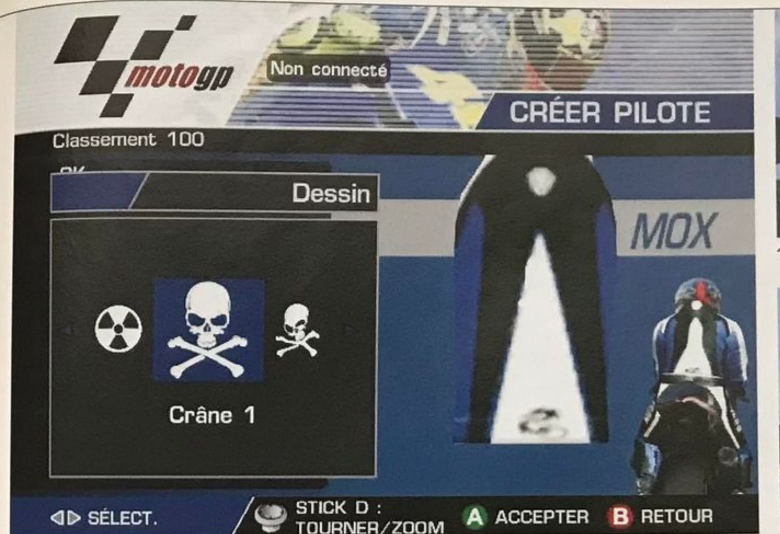
COPIES CONFORMES ?
Fallait pas rêver : le mode Extreme étant une apologie à l'inconscience et à la prise de risque, les vrais constructeurs (Yamaha, Honda, Kawasaki...) n'ont pas permis d'utiliser les noms de leurs engins. Les purs et durs s'amuseront à retrouver par quel fabricant et par quel modèle réel ont été inspirées ces bombes virtuelles... Ça ne devrait pas trop leur poser de problème !

petit *Burnout 3 Takedown* vite fait bien frais mais le reste du temps, il se cantonne à un jeu « sérieux ». Vous en connaissez certainement, des oiseaux de bitume de ce genre, ne jurant que par un seul titre dit de simulation et capable d'y jouer non-stop plusieurs trimestres durant. S'il aime le rallye, il passe sa vie sur *Colin*, s'il est branché course urbaine c'est *Project Gotham Racing* ou *Need for Speed Underground* et, s'il est motard, il y a de fortes chances qu'il soit vissé sur *MotoGP URT* (et s'il aime la F1, il doit jouer sur une autre machine, surveillez un peu vos fréquentations !).

Beauté fatale

Motard virtuel professionnel ou occasionnel, peu importe car tout le monde trouve son compte avec la saga de Climax, tous y compris les simples amateurs de beaux jeux vidéo. Difficile en effet de résister à ce titre, même si l'on entrave rien à rien à ce sport ou aux motos, tellement son habillage graphique claque la rétine. Comme *Riddick*, *Forza*, *O To Gi* ou *Kingdom Under Fire*, *MotoGP* fait partie de l'éminent mais très select club des titres Élite et ce, depuis trois générations... La beauté semble héréditaire chez Climax, à se demander quel pacte faustien ont passé les créateurs du moteur 3D pour repousser aussi constamment les frontières de puissance de la console. C'est pas du photoréalisme mais ça s'en rapproche, surtout lorsque l'on examine de près les ralentis : le jeu propose des modélisations de véhicules encore plus réussies que dans *Forza*. Un vrai top model de chez Elite, qui fera dresser les appendices velus des amateurs de 3D léchée (les cheveux sur la tête, quoi... vous pensiez à quoi ?). Un mannequin sublime qui garde un sex appeal de sirène lubrique délaissée, en dépit de quelques petits défauts dans sa garde-robe, comme ces circuits ou environnements de jeu mystérieusement plus ternes que d'autres et ses musiques d'origine. Comme un bon casque intégral, les mélodies choisies par Climax prennent vite la tête et ne vous lâchent plus... Pas la peine de sortir les bouchons cependant : la partie bruitages s'en sort très bien, surtout si vous disposez d'un kit 5.1 avec d'excellents hurlements de moteur. *MotoGP URT* mérite que l'on passe quelques minutes à ripper le contenu, bien entendu légal, de ses CD préférés sur le disque dur (d'origine) de sa Xbox pour se mijoter un environnement sonore à la hauteur de la plastique du titre. Il vaut mieux, car la durée de vie frise l'indécence ! Privilégiez plutôt du brutal ou du speed (Motorhead, Slayer, »

Vite. Ça va très vite une moto, au moins aussi vite qu'une Ferrari : pendant le mois de juillet, un motard et une F360 Modena ont été flashés en train de se courser à 260 km/h sur autoroute. Retrait de permis immédiat pour les 2 vilains !



↑ Il est possible de donner l'apparence que l'on veut à son pilote.

↑ La vue embarquée est jouable, mais faut s'accrocher...



↑ La vitesse s'autorégule dans les stands. Pas de risque de pénalité !

Les réglages

On peut bidouiller légèrement sa bécane de GP ou de street, mais ne vous attendez pas à une finesse à la *Colin McRae*. *MGP3* oublie un peu la haute technicité de ce sport et ne nous offre qu'un réglage d'empattement par-ci et un changement de slick par-là... C'est léger ! Les motos sauvages, elles, peuvent disposer de nouvelles pièces.



↑ Plus sobre, y'a pas... Le tuning mécanique s'avère superficiel dans le fond et dans la forme.

↑ Pas de problème du type Michelin/Bridgestone dans ce jeu vu qu'il n'y a pas de marques !

↑ Sur les roadsters, il est possible de booster la puissance en achetant des kits adaptés.

↑ Pas très évident de régler finement une boîte avec aussi peu d'explications... Réservé aux initiés !

« Être pilote virtuel est une occupation à temps partiel et reste un métier exigeant. »

» Iron Maiden... Bref, ce genre de choses souvent entendues près des circuits), histoire de rester dans le trip mécanique violent offert par les bons soins du docteur Climax. *MotoGP 3* ne s'apprivoise pas en une soirée : si vous ne vous initiez qu'aujourd'hui aux plaisirs mécaniques assurés par les motos, sachez que ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air. Maîtriser un gros cube demande un minimum de finesse et d'intelligence, pour éviter de passer sa vie à nettoyer le bitume avec son postérieur. Un bon conseil, faites le vide dans votre esprit et oubliez tout ce que vous avez appris en automobile sur le plan des trajectoires et de l'attaque de virage. En deux-roues, il n'y a que deux trajectoires possibles : la bonne et celle qui vous fait chuter. À moins d'être un vrai motard ou d'avoir joué aux précédents jeux, les bûches sont inévitables les premiers tours de roue. Puis, avec l'habitude vient la grâce et l'on se surprendra à enchaîner les courbes de manière intuitive au bout d'une demi-douzaine d'heures.

Poignée en coin

La prise en main des *MGP URT* a toujours été bonne, avec la possibilité de dissocier ou pas le freinage (avant et arrière sur les gâchettes). Comme dans tout sport mécanique, de bons freinages comptent autant que la vitesse de pointe et, très vite, vous acquerrezs la science nécessaire pour réaliser de superbes franchissements de chicanes en perdant un minimum de vélocité. Le moteur physique, du reste, fait preuve de gentillesse à l'égard du pilote maladroit qui ira heurter une barrière à plus de 300 km/h, l'envoyant ricocher tel une bille de flipper heurtant un « bumper », sans nécessairement occasionner une chute. Idem si jamais l'on s'accroche avec un autre pilote lors



↑ L'animation des chutes est saisissante de réalisme... On a mal !

24 H. Vous pensez que c'est fatiguant de conduire 24 heures une voiture, à 3 pilotes, sur le même circuit ? Alors imaginez ce que ça doit être en moto... Les 24H du Mans moto est certainement la course la plus pénible du monde.



Une chute collective qui peut vous coûter une course...



Des courses sauvages dans la plus pure tradition Akira !



Sur route mouillée, ça dérape beaucoup plus vite...



Des couleurs biens voyantes, c'est utile pour se faire reconnaître.



Vous pouvez replacer la moto à tout moment pendant les entraînements.



Les effets de chaleur sont très bien rendus lors des replays.

L'école des motards

Ne vous prenez pas pour un Rossi d'office : révisez un peu avant une course.



Vous apprendrez à négocier les courbes comme un pro.



Les exercices sont variés, intéressants, et de surcroît, faciles.

« La beauté semble héréditaire chez Climax, à se demander quel pacte faustien ont passé les créateurs du moteur 3D. »

» d'un dépassement : dur de se viander, à moins de l'éperonner à plein régime. Scandale, trahison, arcade, napalm ! doivent penser les puristes... Pas si vite, rangez les allumettes ! On ne sait pas si c'est à cause de ses racines britanniques, mais il est difficile pour nous de comprendre la logique qui habite ce moteur physique. D'un côté il autorise du grand n'importe quoi dans sa façon de se comporter en course (rebondir sur les rails de sécurité, pousser les concurrents sans difficulté dans le décor...) et, d'un autre, il sanctionne sans pitié des erreurs moins ostensibles tels un mauvais freinage ou un coup de guidon trop sec. Mi-simulateur psychorigide, mi-jeu d'arcade désinvolte, le modèle physique de *MGP URT 3* tranche avec le radicalisme de son prédécesseur et veut visiblement séduire un plus grand nombre. Nous, on aurait souhaiter paramétrer la finesse du moteur selon ses envies mais rien de tout cela : les fans hardcore de réalisme grinceront des molaires... Tout en gardant à l'esprit que rien ne vous oblige, excepté votre vice, à piloter comme un porc ! Il faudra donc faire preuve de maturité pour ne pas perdre l'essence même de ce réalisme physique qui donne sa réputation à la série.

La beauté du vide ?

Climax, d'ailleurs, ne cache pas ses intentions de racolage vulgarisateur en ne reléguant qu'au second plan la compétition *Moto GP* proprement dite. Sachez que seulement 25 % du jeu est consacré à cette discipline... Si c'est pas du gaspillage de licence ! Trêve de sarcasme, on pourra revivre dans son intégralité le championnat MotoGP de 2004 avec pilotes, bécanes, circuits et sponsors officiels, ce qui est

Essaie encore. En 2002, fraîchement auréolé champion de MotoGP, le docteur Valentino Rossi a voulu essayer une voiture de rallye pour se donner de nouvelles sensations. La 206 WRC n'a pas passé le premier virage...

Une scène tirée de la vraie vie de nos amis champions, Rossi et Gibernau... Laisse-moi passer, je te dis !

Prime à la victoire

C'est le paradis de la carotte ! À chaque course gagnée en mode Carrière, un bonus plus ou moins intéressant vous récompense.



Selon votre classement, vous débloquerez divers modes de tracé.



Va falloir être bon pour pouvoir profiter des talents de Rossi...

Sous la pluie, en vue embarquée, c'est encore plus stressant...



La bulle se décale astucieusement lors des franchissements de virage.



L'herbe peut vous faire chuter à cause de la perte de vitesse.

« Avec la puissance indécente et le grip phénoménal de ces engins, on ne se fait pas trop distancer. »

» déjà pas mal... Mais une fois finies les civilités sur circuit, place aux motards, aux vrais anges de la route qui terrorisent les piétons, affolent les gendarmes et font rager les automobilistes ! Bienvenue dans le championnat Extreme (divisé en 3 catégories : 600, 1 000 et 1 200), une compét' hors-la-loi se déroulant dans les artères des grandes villes ou alentour. Oublié le sable ralentisseur et les panneaux annonçant les virages, vous êtes lâché en zone urbaine et à vous de coller au train des autres pilotes ! Là, forcément, on se vautre plus que de raison, mais heureusement, la puissance indécente et le grip phénoménal de ces engins permettent de ne pas trop se faire distancer, en mode Débutant et Pro tout du moins. Mêmes reproches concernant la physique, sachant que deux « effets bumper » auront raison de votre assiette et vous enverront sucer les graviers sans paille. C'est plus dur, mais pas insurmontable et carrément plus fun ! L'adrénaline coule à fond dans vos veines lorsque vous vous verrez effleurer un trottoir sournois, le casque à quelques mètres de murs de bétons... Seul manque à l'appel le trafic, curieusement absent des rues. *Moto GP URT 3* affiche hélas des décors manquant curieusement de vie, ce qui ne manque pas d'étonner vu la qualité graphique du reste. Ne restait-il pas deux ou trois milles polygones à afficher pour donner un semblant d'animation à ces environnements de course superbes ? Climax seul le sait, tout comme pourquoi certains circuits semblent plus ternes que d'autres (on insiste, mais ça nous travaille !). Un dernier reproche, juste histoire de prouver que nul n'est parfait ? La sensation de vitesse un peu légère, surtout en vue éloignée à la troisième personne (la plus jouable pour un novice). Sinon, c'est du bonheur digital à l'état pur, un rêve éveillé de pilote virtuel, surtout si l'on se sent le courage d'aller défier la planète via les modes *Live* ou télécharger des ghosts de pros. Moins extrémiste que son aîné, mais tout aussi transcendant, cet épisode 3 mérite votre temps, votre argent et votre énergie.

Xtra

JAMAIS CONTENTS
On râle, mais c'est jamais pour rien ! Là, on aurait juste souhaité un mode Motocross, pour faire aussi bien que l'inoubliable *Moto Racer* de chez Delphine Software. Pourquoi aujourd'hui aucun jeu ne mélange ces deux disciplines ? On se rabattra sur *MX Vs. ATV*...

Le verdict

Graphisme : Une modélisation sans faille, mais un relatif manque de vitesse. Certaines courses semblent plus ternes que d'autres.

Son : Musiques d'origine vite insupportables : à vos playlists ou, mieux, coupez pour apprécier un 5.1 explosif en course !

Jouabilité : De « MGP pour les nuls » à « Y'a que des Rossi en piste » selon la difficulté. Moteur physique moins impitoyable.

Durée de vie : Une trentaine de circuits, jouables en reverse ou en miroir. De quoi limer du slick pendant les 2 décennies à venir.

En résumé

Plus beau, plus vaste mais plus consensuel, *MGP3* a l'assurance goguenarde de l'élève surdoué. Agréable et d'une durée de vie dantesque, c'est la référence en deux-roues.

17/20

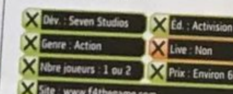
Sécurité. Quoiqu'il arrive, que vous soyez passager ou conducteur sur n'importe quel engin à deux-roues, mettez un casque, ça sauve la vie. Ou sinon, rentrez à pied ou appelez un taxi, mais ne montez pas sans protection !

Les quatre New-Yorkais sont de véritables stars, prêtes à sauver le monde de la menace de Fatalis !

Les 4 Fantastiques

Génétiquement modifiés, ils sont très dangereux pour la santé… de leurs ennemis !

Texte : Thomas Huguet


- Dév. : Seven Studios
- Éd. : Activision
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.f4thegame.com

Aussi connus en France que Flash ou l'Homme de l'Atlantide, Les 4 Fantastiques sont pourtant d'immenses stars aux États-Unis. Cela explique d'ailleurs le fait qu'ils aient les honneurs d'une superproduction cinématographique alors que le dernier Atlante n'a eu droit qu'à Patrick Duffy. Reste qu'ici, on connaît plutôt mal ces quatre super-héros et leur histoire. Exposés à une violente décharge de radiations cosmiques, Reed Richards, Ben Grimm, Sue et Johnny Storm se réveillent avec des capacités extraordinaires. Richards, totalement élastique, s'allonge à loisir (pour vous mesdames) tandis que Grimm se retrouve aussi hideux que monstrueusement puissant. Sue disparaît à volonté et tord les petites cuillères comme personne tandis que son frère Johnny brûle de désir, et tout ce qui bouge au passage ! Dans le film comme dans le jeu, nos héros devront utiliser leurs pouvoirs au mieux pour défaire le Dr. Fatalis, un des plus grands vilains que la galaxie comics ait connu. La progression est basée sur un »

Xtra

HISTORIQUE
Telle qu'imaginée par Stan Lee, Susan était totalement invisible et devait revêtir un masque d'elle-même pour qu'on la voie ! Son frère prenait feu dès le moindre énervement, mais s'éteignait automatiquement après 5 mn, tandis que Mr. Fantastic prenait n'importe quelle forme au prix d'une douleur intolérable. Enfin, la chose était aussi puissante que lente… Heureusement, tout cela a vite changé !


Inutile de vous dire où vous devez vous placer…


Ramenez Alicia, votre amie aveugle, en lieu sûr.


Cette attaque fait des ravages en écrasant les ennemis alentours.


Les coups spéciaux sont pratiques mais consomment de l'énergie.

Grand écran. Même s'il n'a pas l'air parti pour décrocher un oscar, le film semble déborder d'effets spéciaux de grande qualité. Nous, on ira le voir pour l'excellent Michael Chiklis. Hum… et pour Jessica Alba…

Fantastiquement ordinaires à contrôler

Les situations mettant à contribution les pouvoirs des héros ne manquent pas, mais leur mise en scène est trop dirigiste et n'implique pas assez le joueur qui se contente de regarder.



Ici, Les 4 Fantastiques sont tous mis à contribution.

On lance la cinématique, on martèle gentiment A et c'est fini.


Alicia s'est encore fait capturer. Le syndrome Kim Bauer ?


Attention, la Torche va bientôt balayer l'écran !


Il faut exploser leur bouclier avec une attaque spécifique.



À force de flamber, il a fini par énerver la Chose.



Vous pouvez à tout moment acheter de nouveaux combos.


Le super spécial de Mr. Fantastic, super impressionnant…


Le début du jeu, alors que vous n'avez pas muté.

« Tout ceci transforme *Les 4 Fantastiques* en beat'em all sympathique mais un peu banal. »

» enchaînement (pas toujours élaboré) de missions dans lesquelles le joueur dirige un membre de l'équipe, seul ou accompagné d'autres fantastiques. Rien de très original : évidemment chaque héros dispose de ses propres pouvoirs et il conviendra de bien choisir son personnage en fonction des situations rencontrées. Enfin, choisir est un bien grand mot, vu que le jeu automatise presque totalement les passages nécessitant une aptitude spéciale. En gros, on combat sans arrêt et avec n'importe quel personnage (tous ont peu ou prou les mêmes coups) jusqu'à ce qu'un rond de couleur apparaisse au sol. Il s'agit alors de se secouer les méninges et d'aller poser le personnage concerné - tous ont une couleur spécifique - sur le cercle et d'appuyer sur une touche. Un mini-jeu tout simple plus tard, le monstre est mort, la dame est sauvée et le chat est descendu de l'arbre… Même s'il faut parfois faire la manœuvre avec plusieurs fantastiques, la tâche n'a rien de bien transcendante et le jeu donne globalement peu l'impression d'incarner de véritables super héros. Par ailleurs, la maniabilité reste très similaire entre les personnages, la torche (censée voler) restant aussi désespérément clouée au sol que cette brute de Grimm. Tout ceci transforme malheureusement *Les 4 Fantastiques* en beat'em all sympathique mais banal, d'autant que la réalisation n'enflammera pas votre écran. Ce n'est pas désagréable à regarder mais des ralentissements et quelques problèmes de caméra refrènent l'enthousiasme. Côté personnages, seul Fatalis est fidèlement modélisé, les fans de *Charmed* et *Nip/Tuck* devraient apprécier. Tant pis pour les amoureux de la belle Jessica Alba ! Relativement long, jouable et blindé de bonus à débloquer, les *4F* aurait pu être très agréable s'il avait mis plus en avant les capacités extraordinaires de ses héros. Ce n'est pas le cas, et nous vous conseillons d'attendre son arrivée au rayon gam… occasion plutôt que de vous précipiter.

Xtra

BI(GÉ)NÔME
Le titre peut se jouer à deux, que ce soit en versus ou ensemble contre les sbires du Dr. Fatalis (et des autres). Si le premier mode n'a aucun intérêt, la Coop' reste toujours amusante, même si l'on aurait apprécié quelques mouvements inédits.

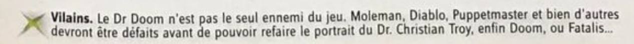
Le verdict

- **Graphisme** : Les niveaux ne sont pas homogènes mais ça reste joli. Dommage pour les ralentissements fréquents…
- **Son** : On enlève les voix (comme souvent) ratées et les musiques très oubliables, et il ne reste plus que les bruitages convenables.
- **Jouabilité** : Faire 4 personnages à la maniabilité vraiment différente était un pari impossible. C'est sympa, mais pas Fantastique.
- **Durée de vie** : Le jeu est assez long, jouable en coopération et plein de défis (temps, points…). Correct, mais on doute que vous y reveniez.

En résumé

Moins soporifiques que le dernier *Batman*, *Les 4 Fantastiques* manquent quand même de panache et sont loin de références du genre comme *Spider-Man* ou *X-Men Legends*.

11/20


Vilains. Le Dr Doom n'est pas le seul ennemi du jeu. Moleman, Diablo, Puppetmaster et bien d'autres devront être défaits avant de pouvoir refaire le portrait du Dr. Christian Troy, enfin Doom, ou Fatalis…



Prendre l'ennemi à revers reste la meilleure tactique.

Ghost Recon 2 : Summit Strike

Pour leurs ultimes frappes sur Xbox, l'élite de Ghost Recon 2 sort la grosse artillerie.

Texte : Sam

- Dév. : Red Storm
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Action/stratégie
- Live : 16 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Prix : Environ 30 €
- Site : www.ghostrecon.com

Depuis leurs débuts sur PC, l'équipe des Ghosts en a vu, du pays. Après quelques républiques de l'Est, la Corée du Nord ou encore Cuba, ces spécialistes du tourisme militaire se lancent dans l'assainissement par le plomb du Kazakhstan. Cette fois-ci, ils devront calmer les ardeurs expansionnistes d'un chef de guerre pakistanais répondant au nom de Asad Rahil. Inutile donc de s'étendre sur ce scénario estampillé Tom Clancy, simple prétexte pour justifier les onze missions inédites, comme l'était *Island Thunder*, extension de *Ghost Recon* premier du nom. *Summit Strike* ne se contente pas de reprendre le moteur du jeu en lui ajoutant quelques fioritures à peine perceptibles. Il en garde l'essentiel, à savoir la jouabilité simple mais efficace et cette ambiance très immersive des champs de bataille. Si différence il y a, c'est sur le terrain. En première ligne, l'environnement. Son habillage graphique a gagné en finesse, les décors choisis se révélant propices à toutes »

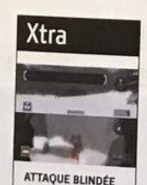


En Loup solitaire, point de lâcheté, juste de l'efficacité !



En mode Facile, certains soldats se laissent ajuster.

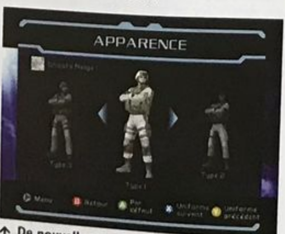
Xtra



ATTAQUE BLINDÉE
Dans ce mode, deux équipes s'opposent. Elles possèdent chacune trois tanks. Le but consiste à détruire les blindés ennemis grâce une frappe aérienne tout en protégeant les siens. Pour ce faire, les membres doivent désigner leur cible au laser. La clé de la victoire se trouve dans le bon équilibre entre l'attaque et la défense sachant que plus il y a de marqueurs, et plus le temps de désignation est court.



Si vous les couvrez, vos hommes soigneront les blessés.



De nouvelles tenues adaptées à tous les types de terrains.

Récompenses : En réussissant vos missions, vous obtenez un certain nombre de points (environ 2 000 en règle générale) convertibles en bonus à débloquer : vidéos, objets, art works...

Chasse à l'hélico : on recherche des tueurs de rotors !

Ce mode jouable aussi en Solo vous mettra face à une seule catégorie d'ennemis à savoir l'hélicoptère. Détruire le plus possible de ces objets violents bien identifiés avant qu'ils ne vous atteignent sera donc votre objectif. Et comme vous ne pourrez tirer que trois fois, ce mode se transformera vite en chasse aux munitions.



Technique la plus rapide et efficace : un tir direct au bazooka.



En s'acharnant, il est possible de l'avoir à la mitrailleuse lourde.



Règle essentielle : toujours mettre un obstacle entre l'hélico et vous.



Vous êtes une cible facile quand vous récupérez des munitions.



Récupérer une arme bien chargée est d'un grand secours.



Une roquette bien placée et c'est la fin de la mission.



Seul bug graphique recensé sur toute une campagne.



Des ordres simples pour gérer toutes les situations.



Une pression sur Y et vos hommes attaquent l'hélico.

« Loin de se définir comme un simple supplément, *Summit Strike* se présente comme un jeu complet, terminé. »

» sortes de stratégies. Que ce soit un versant enneigé, une étendue semi-désertique, une forêt dense ou une zone urbaine, ils offrent presque toujours quelques zones de couverture et des spots intéressants pour décimer les ennemis sans grand danger pour sa santé. Rien de plus jouissif que de se poster en haut d'une colline et d'aligner les soldats de l'autre camp ralentis dans leur progression par la pente et l'épaisseur de la poudreuse ! Mais attention, ce qui fonctionne dans un sens, fonctionne aussi dans l'autre. Tout le talent du professionnel consistera donc à profiter en premier de l'avantage terrain.
Cette situation influera aussi sur le choix tactique quant à la manière d'appréhender les missions car *Summit Strike* offre plus de liberté au joueur. La plupart du temps, les missions sont à objectifs multiples. Et selon l'ordre choisi, votre avancée s'apparentera à une promenade de santé ou à une véritable descente aux enfers. Du moins en mode Difficile, car en Normal, les réactions ennemies demeurent un peu étranges. Cela dit, la campagne Solo reste un très bon entraînement pour le Multi qui, en plus de la vingtaine de modes présents et de leurs variantes, s'en est vu agrémenter de deux nouveaux : la chasse à l'hélico et l'attaque blindée. À cela s'ajoutent bien sûr tous les petits plus habituels d'une extension : des armes, des modèles de personnages et de nouvelles cartes. La grande question reste la suivante : l'achat de *Summit Strike* se justifie-t-il ? Pour ceux qui ont aimé *Ghost Recon 2*, ou qui veulent le découvrir maintenant, la réponse est sans hésitation oui. Loin de se définir comme un simple supplément, il se présente comme un jeu complet, terminé, le *Ghost Recon 2* que nous aurions dû avoir dès le départ. Et avec son prix petit budget, on aurait vraiment tort de s'en priver !

Le verdict

- **Graphisme** : Environnements somptueux et une animation des protagonistes plus fluide. Un bon point pour les effets météo.
- **Son** : Des effets sonores réalistes et vraiment immersifs. Avec un matériel 5.1, vos voisins se croiront sur un champ de bataille.
- **Jouabilité** : La prise en main simple et intuitive a déjà fait ses preuves. Bien que meilleure, l'IA n'est toujours pas parfaite.
- **Durée de vie** : 9 h suffiront pour la campagne Solo. La foison de modes Multi en et hors ligne assure la pérennité de ce titre.

En résumé

Summit Strike transcende *Ghost Recon 2* en lui apportant cette sensation de complétude qui lui manquait. Les fans apprécieront ce baroud d'honneur réussi.

16/20

Tacticien mais pas guerrier : Il a été possible de réussir deux missions de la campagne Solo en niveau Normal sans avoir à tirer un seul coup de feu. L'équipe s'est occupée de tous les adversaires.



On vous l'a déjà dit : il revient et il n'est pas content !

The Incredible Hulk : Ultimate Destruction

Plus vert que jamais, il est la première arme de destruction massive totalement bio-dégradante !

Texte : Thomas Huguet

Dév. : Radical Ent.	Éd. : Vivendi
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Prix : Environ 40 €
Site : www.hulkgames.com	

Bien que l'on associe souvent son image à celle, carrément kitch, de Lou Ferrigno et de ses jeans moulants, Hulk est un des personnages de comics les plus connus et les plus appréciés. Moins lisse que Spider-Man ou d'autres super héros capés, il ne passe pas vraiment son temps à sauver la veuve et l'orphelin. Il faut dire que l'extrême état de colère qui pousse le Dr Banner à se transformer en géant vert n'aide pas à garder l'esprit clair, d'autant que sa taille passe difficilement inaperçue. Le précédent jeu, sorti en même temps que le film d'Ang Lee, n'avait pas vraiment réussi à faire ressentir le côté sauvage de Hulk. Il avait entre autres déçu à cause de combats timorés et de séquences d'infiltration (dans lesquelles on dirigeait Banner) mollassonnes. Fort de cette expérience et libéré de la pression inhérente à toute adaptation de film, le studio Radical nous livre aujourd'hui une toute nouvelle aventure, bien plus fidèle à l'esprit du comic book.

Première nouveauté, exit Bruce Banner. Pas complètement évidemment, mais le bon docteur est bien trop occupé à chercher un remède à sa « maladie » pour aller crapahuter dans des endroits dangereux. Il n'apparaît donc que dans les cinématiques et laisse Hulk, et lui seul, entre les mains du joueur. Il va d'ailleurs falloir être rapide, car Banner est au bord de la folie et ne parvient pratiquement plus à contenir la bête. Votre mission sera donc de rapporter tous les objets nécessaires à la fabrication d'un « vaccin » tout en évitant que l'armée ne fasse main basse sur Hulk.

La deuxième (et véritable) nouveauté, c'est que le jeu a abandonné ses petits niveaux pour de grands environnements dans lesquels il est possible de se balader avant de commencer une mission. Si ça vous rappelle quelque »



Ce gars est bon pour une bonne grosse migraine des familles.

Cash : Pour acheter de nouveaux coups et combos, il faut des points smash. Ces derniers sont glanés à chaque destruction d'objet ou d'ennemi. Pour résumer, gros ménage égale gros pactole !

Une belle salade verte

Certaines missions annexes, à base de castagne ou de checkpoints, peuvent paraître classiques. D'autres sont en revanche plus délirantes avec des objectifs assez inattendus.



Atterrissez précisément en planant avec ce... bidule bleu.

Ici, il faut « livrer » des taxis, mais sans les abîmer !

Xtra

SUPER VILAIN
Le principal ennemi de Hulk dans le jeu est Emil Blonsky, un scientifique qui a juré la perte du monstre vert. Dans le jeu, Blonsky est malencontreusement irradié et se transforme en l'Abomination, un alter ego maléfique d'Hulk. Dans le comic, Blonsky était un espion soviétique et fut entre autre responsable de la mort de la femme de Banner, Betty Ross.



Voici un téléporteur qui peut vous amener à votre cache, l'église.



Hulk, le laveur de carreaux le moins efficace de l'ouest.



Certaines missions vous demandent de ramener un objet précis.



Il n'y a rien de plus grisant que de faire d'énormes sauts !

Chaque atterrissage, aussi léger soit-il, fait trembler le sol.

« Les développeurs ont saisi l'essence même du personnage de BD pour en faire un jeu prenant et amusant. »

chose, c'est normal, puisque c'est exactement pareil que dans *Spider-Man 2* ! Que ce soit en ville ou dans un désert rocailleux, Hulk évolue librement et peut prendre tout son temps avant de faire avancer l'histoire ou d'effectuer une des nombreuses missions bonus du jeu. Des téléporteurs sont disposés çà et là dans le niveau, histoire d'accélérer les longs déplacements. Via n'importe lequel de ces points, Hulk peut rejoindre un endroit pour se reposer, couper court à tout affrontement ou apprendre de nouvelles techniques.

On peut critiquer la manœuvre pour son manque d'inventivité, mais le système convient tellement bien au genre... Et puis c'est sans compter la maniabilité incroyable du bestiau ! Si dans les comics (ou même le film), Hulk est une créature aussi puissante que virevoltante, les jeux nous ont rarement habitués à beaucoup de vitesse et d'agilité. Lourd, lent, il ressemblait plus à un humain peint en vert (Lou Ferrigno, quoi) qu'à un véritable monstre débordant de puissance. Heureusement, il faut croire que le responsable d'*Ultimate Destruction* est un vrai fan, car ce Hulk *new look* est tout simplement incroyable. Souple, vif, il bouge avec grâce et bondit d'immeuble en immeuble comme si son poids ne comptait plus. Et pourtant, quand il s'agit de retomber, on sent toute la puissance du personnage. Chaque pas, coup ou saut - du petit bond au gigantesque vol entre deux toits, s'accompagne d'animations, de tremblements et de mouvements de caméra qui retranscrivent parfaitement son poids. Et pour ne rien gâcher, ça se joue très facilement !

La palette de mouvements est énorme, les coups sont nombreux et bluffants visuellement. Il y a une telle intensité dans tout ce que fait Hulk à l'écran qu'on ressent presque sa rage et sa colère en jouant. Le faire courir le long d'une paroi, s'élancer pour attraper un avion pour l'amener s'écraser au sol sur une meute de tanks a quelque chose d'exaltant. Pour le joueur plus terre-à-terre, il est toujours possible de se faire des gants de boxe avec une voiture désossée ou d'utiliser une remorque comme planche »



Séance grimpette... Vous pouvez aussi courir sur les murs.

Scénario : Le jeu, ponctué de cinématiques plutôt jolies, permet aussi de suivre l'histoire depuis l'église, via le dossier Blonsky. Ces fichiers audios permettent d'en savoir un peu plus sur les progrès de Banner et Samson.


↑ Le gars au bazooka ne sait pas ce qui l'attend, Hulk si.



↑ En photo c'est classe, alors imaginez-vous en mouvement...



↑ Votre toute première confrontation avec l'Abomination.


↑ Pas évident de savater un tank quand ses copains vous ennuient.


↑ Les objets portés sont transparents pour plus de lisibilité.


↑ Le pantalon qui ne craque pas entièrement reste un mystère.


↑ Ce boss, trois fois plus grand que vous, est une vraie calamité.

↑ Voilà un coup qui nettoie bien, mais qui nuit au carrelage.

» de surf. Les possibilités sont réellement nombreuses et la liste de coups à acheter donne le vertige, d'autant que tous sont utiles à un moment ou un autre de la partie.
Tout n'est pas parfait certes, et l'on déplore parfois quelques problèmes de cible ou une difficulté à placer sa caméra correctement. Mais c'est rare et ça ne représente pas grand-chose par rapport à l'excellent travail des développeurs. On sent vraiment qu'ils ont avant tout cherché à allier fidélité du personnage et plaisir de jeu. Et c'est plus que réussi, *Ultimate Destruction* étant certainement l'un des jeux adapté d'un comic les plus amusants à jouer sur Xbox.
De plus, c'est loin d'être moche : sans être extraordinaires, les graphismes sont agréables et la fluidité est globalement bonne, même si l'on n'échappe pas à quelques ralentissements lors de trop grosses explosions. *Hulk* se démarque surtout par ses animations très détaillées et variées. Petits pas d'élan, chutes amorties, coups divers... Chaque geste est bien décomposé et fait très comic book, un rien exagéré mais toujours crédible. La partie sonore n'est pas en reste, avec des musiques orchestrales enlevées et des bruitages très lourds qui conviennent parfaitement au personnage. Avec un caisson de baisse digne de ce nom, c'est le bonheur assuré ! Il n'y a guère que l'interface qui pose problème. Pauvre, limite austère, elle est difficile à décrypter à cause d'une taille de police trop petite. Qu'importe, on se vengera sur un bataillon de soldats !
Inutile de vous en dire plus, vous devriez déjà être sous le charme. Nous en tout cas, on y est (sauf Stéph qui préfère Wonder Woman) ! C'est peut-être surprenant, mais *Ultimate Destruction* est l'un des meilleurs jeux de super héros depuis des lustres, et l'un des meilleurs titres d'action de l'année. Les développeurs ont saisi l'essence même du personnage de BD pour en faire un jeu prenant et amusant, que l'on vous recommande d'ailleurs chaudement !

Xtra

VERT DE GRIS
Comme la plupart des héros de comics, Hulk a eu de multiples personnalités et de nombreuses formes depuis sa création en 62. Pour info, dans le tout premier numéro de *The Incredible Hulk*, Hulk était gris ! Sa couleur étant trop difficile à obtenir pour les imprimeurs de l'époque, elle a été abandonnée dès le numéro 2 pour le vert que l'on connaît bien.

Le verdict

Graphisme : La réalisation impressionne en rendant la force et la violence du personnage quasi omniprésentes. Du bon boulot.

Son : Les voix sont moyennes, les musiques très sympas. Mention spéciale aux bruitages bien sourds, mais attention aux voisins !

Jouabilité : Hulk est un poids lourd maniable comme une danseuse étoile. Le pad est bien utilisé, seul le ciblage fait parfois défaut.

Durée de vie : Difficile, le jeu vous tiendra en haleine plusieurs jours durant. On y revient avec plaisir pour une séance destruction.

En résumé

Pas plus attendu que ça, *Ultimate Destruction* est une excellente surprise. Joli, très impressionnant et doté d'une maniabilité au poil, *Hulk* se pose en nouveau roi du genre !

16/20

Bonus : Dans le menu, vous pourrez jeter un œil à divers artworks que vous devrez trouver dans le jeu. Il y a aussi un petit making-of et une partie stats, dans laquelle vous en saurez plus sur l'étendue de vos dégâts.

SéleXion

Désormais, pour ne plus se tromper, nous vous proposons une sélection des meilleurs titres par catégorie. Maintenant, plus d'excuses pour éviter les Xécrable et se jeter sur les Xplosif et À voir !

Course

XPLOSIF

Gonflés de talent comme de bourrins, ces saigneurs de la route ne laissent aucune chance à leurs poursuivants. Simulateurs experts, ils peuvent aussi donner du régime dans de la tôle froissée avec classe et générosité. Jamais largués, toujours premiers, avec eux vous ne finirez jamais sur le bas-côté !

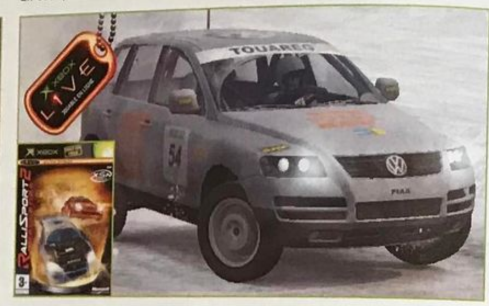
COLIN MCRAE RALLY 04 Prix actuel : environ 18 €

CMR4 réalise une bonne synthèse de l'ensemble de la série : complet, technique, plaisant à l'œil, agréable à jouer. À la différence de *Rallisport* ou d'un *Racing Evoluzione*, *Colin 04* se joue tout en glisse et en finesse. À réserver donc aux virtuoses des courbes parfaites.



RALLISPORT CHALLENGE 2 Prix actuel : environ 30 €

RSC2 offre un challenge complet et varié. Techniquement irréprochable, il offre un horizon à perte de vue et des textures particulièrement soignées. Dans un style très arcade *RSC2* est plus rapide, plus beau, plus grand. En un mot : meilleur ! En outre, il bénéficie d'un *Live* plus qu'accrocheur !



MOTOGP 2 Prix actuel : environ 56 €

Inutile de chercher ailleurs un jeu de moto plus abouti. *MotoGP 2* est beau, maniable, accrocheur avec des modes de jeu en *Live* aussi nombreux que complets, les superlatifs nous manquent ! Préparez-vous à faire chauffer le bitume !



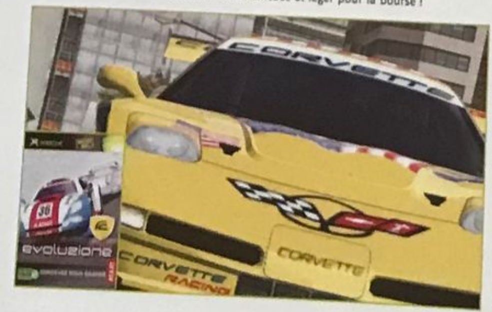
PROJECT GOTHAM RACING 2 Prix actuel : environ 30 €

Axé simulation *PGR2* bénéficie d'une durée de vie exceptionnelle. Ajoutez à cela un niveau graphique et une compatibilité *Live* bien pensée et vous obtiendrez LA simulation de conduite absolue !



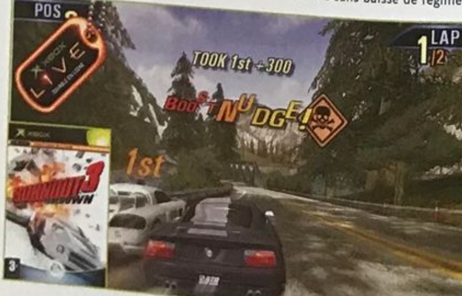
RACING EVOLUZIONE Prix actuel : environ 15 €

Il est d'une beauté ahurissante, ne ralentit jamais, ce même avec 8 voitures en lice. *Racing Evoluzione* est ainsi le meilleur jeu de course d'arcade existant. Seul écart, un son pas tout à fait convaincant... Ultra efficace et léger pour la bourse !



BURNOUT 3 TAKEDOWN Prix actuel : environ 30 €

Expert en cartons spectaculaires, propulsé au fun pur et en continu, *Burnout 3* est ce qui se fait de mieux et de plus addictif en matière de jeu de course arcade ! L'ivresse des sens dans tous les sens, ce, aussi sur le *Live* où il tourne sans baisse de régime.



Taille à dé ? Après avoir vu le trailer du film *King Kong*, Berreb s'énerve : « *Mais c'est n'importe quoi, il fait à peine 10 mètres là ! Il est tout petit, The Rock il vient, il lui décolle les poils au primate !* » Vi, vi vi...

À VOIR

Au chrono comme au contrôle technique, ces suiveurs à suivre ont du répondant sous le capot. Pas hors de portée, mais tout de même dans le peloton de tête, ils savent bien se conduire tout en disposant d'une bonne tenue. Vifs, nerveux et prêts à se dépasser, ils n'attendent qu'un signe pour s'élancer !



CRASH 'N' BURN

Le terrorisme routier sur tracés ovales, ça tourne vite au défouloir à grande vitesse un peu brouillon. À pratiquer avec modération donc.




F1 2002

Même si la prise en mains est « tout public », ce titre s'adresse finalement à une certaine élite, par la technicité de ses circuits.





FLATOUT

Esprit trash pour courses crades pour ce derby motorisé de la destruction. Ses mini-jeux particulièrement violents volent même la pole position au mode Carrière.




JUICED

Ni laid, ni très bien caréné, *Juiced* offre tout de même des sensations de customisation à vitesse modérée correcte et très précises. Bon à emmener en rodage...




MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Furieusement boosté au nitrogène liquide, le tuning à deux et quatre roues détonne de sauvagerie mécanique jouissive, malgré une tenue assez poussive !




MIDTOWN MADNESS 3

Pas assez satisfaisant, *Midtown Madness 3* est un jeu sympathique bénéficiant d'une réalisation correcte. Heureusement le *Live* lui permet de se démarquer avec la richesse de ses modes de jeu.



MX VS. ATV UNLEASHED

Doublé de cylindrées tout-terrain qui le font bien, avec des tricks stratosphériques, un pilotage parfaitement dans les normes avec plein d'épreuves pour se dépasser.




NFS UNDERGROUND 2

Tape-à-l'œil et un peu rentre-dedans, le tuning poussé à l'extrême pour des sensations de pilotage pas toujours intenses...



TOCA RACE DRIVER 2

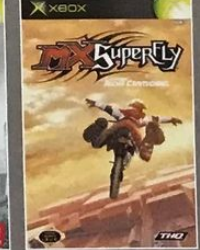
TRD2 offre un ensemble varié de disciplines automobiles, tous cylindres confondus. Du très bon côtoie du bâclé, mais il assure du bon temps en perspective.



Xécrable

À la ramasse, mauvais même pour la casse, les rebuts des lignes d'arrivée qui suivent auraient mieux fait de ne jamais prendre le départ. Partis trop vite, trop mal et sans réelles convictions, ils sont assurés de se planter et vous de les éviter maintenant !









Thérapie d'ami... Bertrand (un ex-pigiste maquette très rigolo) raconte en détails explicites à Berreb son premier saut en parachute. Terrorisé mais digne, ce dernier avouera plus tard être déjà flippé dans un manège de fête foraine...

ProjeXion Privée

Une sélection des meilleurs DVD du moment. Histoire de se reposer un peu les pouces entre deux jeux vidéo !

Texte : Jean-François Mariotti

État d'Alerte Une série prémonitoire

Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 30 €

Date de sortie
Disponible

À Londres, une attaque au gaz sarin déclenche immédiatement une enquête des services secrets. À Washington, la perspective d'une vague massive d'attentats provoque la constitution d'un groupe inter-agences.

LE FILM. Difficile de regarder aujourd'hui la mini-série *État d'Alerte* sans penser aux attentats récents en Grande-Bretagne et en Égypte... Même si le parallèle n'est pas gai, c'est au moins un réalisme à mettre à l'actif de cette excellente coproduction américano-britannique. Il est d'ailleurs étonnant de constater à quel point les producteurs ont su conjuguer un rythme et une mise en scène empruntés à *24H Chrono* sans pour autant pratiquer de compromis sur la rigueur du sujet. Ici, nulle bombe atomique, et pas de terroristes limités au seul sadisme. On osera même dire qu'*État d'Alerte* traite souvent ses *bad guys*, dissidents d'Al Quaida, comme il le fait avec ses personnages principaux : en leur insufflant une bonne dose de profondeur psychologique et de motivations réelles. Quant aux amateurs d'espionnage hardcore, ils seront aux anges, tant la série regorge de détails sur la CIA, le FBI, la NSA, le MI5, le MI6... Le tout servi par une distribution de grande classe : Julianna Margulies (*Urgences*), Dylan McDermott (*The Practice*), ou encore Bernard Hill (Theoden dans *Le Seigneur des Anneaux*). Un spectacle à voir absolument, comme - malheureusement - le cinéma US ne sait plus en faire...

LES DVD. 4h30 de mini-série étalées sur deux DVD, pour une image digne d'un film de cinéma. Bien défini, bien contrastée, et bénéficiant de surcroît d'un format 16:9. Et le son est en 5.1, s'il vous plaît ! Bref, techniquement, une édition enthousiasmante, servie par une kyrielle de suppléments : commentaires audios, scènes coupées, featurettes d'intérêt divers... Au moins la quantité est-elle au rendez-vous !

Mini série : *État d'Alerte* compose une série en soi, avec une fin définitive. Pour autant, on souhaiterait revoir ces personnages dans une suite éventuelle... Un jour, peut-être ?

Conan le Barbare - éd. prestige

Énième renaissance du mythe

Un village de bouseux aux gros bras est entièrement rasé par le vilain Thulsa Doom et ses sbires. Le jeune Conan, devenu orphelin, aura désormais deux obsessions (et deux neurones) : le combat et la vengeance.

LE FILM. Ils sont trop forts ces éditeurs ! Avec Conan, on pensait vraiment avoir fait le tour de la question. Et voilà qu'on nous ressort une nouvelle édition, globalement assez proche de la précédente. Évidemment, si vous possédez déjà une de ces galettes, passez votre chemin. Pour les autres, il s'agit d'un achat qui demeure indispensable, tant le film de John Millius n'a pas pris une ride. Véritable chant primitif, emprunt d'une esthétique qu'on ne trouvait alors que dans le cinéma asiatique et dans les dessins de Frazetta, *Conan le Barbare* est un film unique, impossible à refaire aujourd'hui, d'une morale incroyablement ambiguë, et d'une maturité très éloignée de ce qu'est devenue la fantasy des années 2000. Pour info, le montage proposé ici est en fait un director's cut augmenté de quelques plans. Rien de décisif, mais on le préfèrera tout de même à la version jadis sortie au cinéma.

LE DVD. Un DVD de bonne qualité, à l'image équivalente à la précédente édition : bien définie, correctement compressée, avec quelques poussières parfois... Côté son, cette nouvelle sortie se distingue par l'ajout d'une piste DTS en VF, pour un résultat largement supérieur aux mixages Dolby. En matière de bonus, on prendra plaisir à écouter le commentaire audio de Millius et de notre gouverneur favori... Il faut bien reconnaître que ce dernier est impayable avec son anglais toujours aussi limité après toutes ces années et son humour de salle de gym. Le reste est plus intéressant, avec un making-of génial (le même que dans l'édition précédente) et un nouveau documentaire sur le mythe littéraire de Conan. Les autres featurettes relèvent de l'anecdote.



Éditeur
FPE

Son
VF/VO DD 5.1
VF DTS

Image
16:9

Prix
Environ 17 €

Date de sortie
Disponible



Major Dundee - éd. spéciale

Crise majeure au pays du western



Éditeur
GCTHV

Son
VO/VF mono
VO DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
Disponible

Après un massacre perpétré par un chef indien et sa troupe, une expédition punitive est montée. Dirigée par le major Dundee, elle compte des soldats de l'armée US et des prisonniers confédérés volontaires...

LE FILM. De la fin des années 60 jusqu'au début des années 80, Sam Peckinpah a été l'un des cinéastes américains les plus passionnants, les plus audacieux et les plus indépendants qui soient. Alors évidemment, Major Dundee n'est pas *La Horde Sauvage*, loin de là... Mais ce gros film de studio (le premier gros budget dans la carrière de Peckinpah) représente certainement un moment clé dans sa carrière : le point de rupture entre un cinéaste viscéralement rétif à l'autorité et les règles souvent absurdes des grands studios. *Major Dundee* est donc un film schizophrène, sorte de relecture de l'œuvre de Ford ou de Hawks où affleurent les thèmes du cinéaste : la désillusion, la déchéance des héros, la fin de l'Ouest mythique... le tout mélangé à une histoire d'amour inepte, un scénario incroyablement bancal et un Charlton Heston qui prend des poses à tout bout de champ. Pourtant, 40 ans après, cette fresque monumentale continue de fasciner, et pas seulement les étudiants en cinéma : sa position frontalière entre deux genres et deux époques lui donnent une beauté étrangement mélancolique, servie par un casting absolument fabuleux. À revoir très vite, forcément.

LE DVD. Le montage proposé ici hérite de quelques scènes supplémentaires... On est encore loin de la version souhaitée à l'époque par Peckinpah, et charcutée par la production, mais on n'aura sans doute jamais mieux ! La restauration est de bonne facture, même si le mixage en Dolby 5.1 ne s'imposait pas forcément. Les bonus sont eux tout bonnement passionnants : passons sur le commentaire audio de trois « spécialistes », un peu trop anecdotique, pour nous concentrer sur l'excellent documentaire sur le tournage du film. La preuve que le grand Sam était tout autant un grand cinéaste qu'un véritable personnage haut en couleur. Indispensable !



Tru Calling - Compte à Rebours

Depuis son rôle de Faith dans *Buffy*, on est fans de cette *bad girl* d'Eliza Dushku. C'est dire si on peut être tolérant pour cette série TV, qui n'a malheureusement pas rencontré son public. Le sujet : une jeune femme engagée dans une morgue entend régulièrement les voix des morts, et se découvre capable de revenir légèrement dans le passé, afin d'empêcher le drame. Autant d'occasions pour des épisodes peut-être un chouïa répétitifs, même si la seconde saison s'annonçait autrement plus intéressante. Mais comme souvent, les instances de la télévision en ont décidé autrement... Bref, pas forcément indispensable, mais mérite le coup d'œil quand même !

Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 50 €

The Eye 2

Avec *The Eye*, les frères Pang nous avaient gratifiés d'une version coréenne, à la fois flippante et touchante, du grand modèle horrifique nippon. Or, il faut savoir que *The Eye 2* n'a plus rien à voir avec son prédécesseur. Seule constante, une jeune femme capable de voir les morts autour d'elle. Pour le reste, le film se focalise bien plus sur une histoire de réincarnation et d'acceptation de son karma et de ses responsabilités. Les effets flippants tombent un peu à l'eau, et on reste trop souvent en dehors de l'histoire, tant le film hésite entre plusieurs voies. Reste, dans le rôle principal, la toujours adorable Shu Qi...

Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 20 €



Rappel : On l'a déjà évoqué rapidement, mais nous vous rappelons que *Rapportez-moi la Tête d'Alfredo Garcia* de Peckinpah est sorti il y a peu en DVD, et que c'est un chef-d'œuvre !

Gojoe : Le Pont de l'Enfer

Le Chambara renaît de ses cendres



Éditeur
Wild Side

Son
VO DD 5.1 - DTS

Image
16:9

Prix
Environ 15 €

Date de sortie
Disponible

Au XIIIe siècle, à l'entrée de Kyoto, le pont Gojoe est hanté par un démon qui, toutes les nuits, massacre des dizaines de soldats. Un moine, ancien guerrier reconverti, se jure d'arrêter cette menace invisible.

LE FILM. Le Chambara (film de sabre nippon) est-il un genre mort ? À voir *Gojoe*, on ne le dirait pas... Et pourtant, l'un des enjeux du film est bien de ressusciter l'intérêt du public pour ces histoires de samouraï et d'honneur. En pervertissant un certain classicisme, s'il le faut. Ici une légende archi connue : celle de Yoshitsune et du moine Benkei, revue et corrigée sous un angle radical. Alors on pourra toujours trouver que le mysticisme de *Gojoe*, sa puissance poétique, s'apparente à du foutage de gueule, mais c'est sans doute parce que rarement les films en costume japonais ont osé s'aventurer si loin dans le mélange des genres. Ici, les combats ont une dimension panthéiste, alors que la nature tout entière semble avoir été invoquée. Les rouages politiques du scénario virent aux questions métaphysiques, et les relations psychologiques entre personnages prennent bientôt une tournure proprement cosmique. Alors tant pis si les affrontements sont parfois peu lisibles, le seul vrai reproche qu'on pourrait faire au film se situe ailleurs : cette édition ne propose qu'un montage incomplet, privé de scènes précieuses, et destiné au marché international. Et ça, c'est injuste !

LE DVD. L'image de *Gojoe* constitue en soi un challenge pour une édition DVD, tant elle enchaîne les expérimentations. Mais Wild Side se montre à la hauteur du défi, avec une définition impeccable et des couleurs éclatantes. Et comme aucune VF n'est présente, il y a même la place pour une VO DTS pétaradante sans pour autant risquer de forcer la compression vidéo. Que demande le peuple ? Eh bien, un peu plus de suppléments, pardi... La légende exploitée ici, ainsi que l'audace du film lui-même méritait bien quelques développements. Pas de chance, on ne nous propose qu'une bande-annonce et des malheureuses notes de production.



Les Bouchers Verts

L'homme est-il bon ?

Deux apprentis bouchers décident d'ouvrir leur propre commerce. C'est d'abord un échec, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait l'idée de vendre de la viande humaine...



LE FILM. Ce n'est rien de dire que ces *Bouchers Verts* nous faisaient très envie. Avant tout, parce que le film traite avec humour d'un sujet tabou : le cannibalisme. Et le début fait honneur à ces attentes, à tel point qu'on en vient à espérer une version moins toc, plus cruelle du *Delicatessen* de Caro et Jeunet. Après tout, le cinéma danois nous a réservés d'excellentes surprises par le passé. Hélas ! Passé les prémisses, le film s'abandonne bien vite dans des intrigues secondaires inintéressantes, comme s'il cherchait à tout prix à aérer son propos. La boucherie cannibale devient presque secondaire, alors que le réalisateur tente de trouver une porte de sortie du côté de la fable morale. Autant pour l'humour noir et la cruauté attendue. Dommage, ce cake de chair humaine, un peu trop boursouflé, n'aura tenu que le temps de quelques séquences...

LE DVD. La photo des *Bouchers Verts* a bénéficié d'un soin tout particulier, et ce DVD lui rend tout à fait justice. Très propre, très métallique, très verte, l'image dégage tout du long une ambiance sacrément nauséeuse. Le son en 5.1, évidemment, demeure assez discret : on n'est pas vraiment dans une superproduction pétaradante... Seul élément notable de ce mixage, une musique un tantinet trop pompeuse, et qui ne colle pas vraiment au sujet. Là aussi, une faute de goût ? Enfin, cette édition propose en bonus principal un making-of sympathique, qui ne parvient malheureusement à justifier certains choix décevants du film.



Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
Disponible

Samaria

Si on vous dit que *Samaria* est un film social sur la prostitution des adolescentes en Corée, ça vous tente ? Non ? Parfait, car voici le type même de film qui ne se laisse pas réduire à un résumé, un propos ou un genre. D'ailleurs, sur ce postulat, le film file bien vite sur quelque chose de plus poétique, de plus humain, de plus exceptionnel, de moins catégorisable... À l'instar de ses trois parties presque distinctes, Samaria fonctionne comme une poupée russe, et ne cesse de multiplier les sens différents, souvent avec un anticonformisme désarmant. La marque des grands films...
Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 15 €



The Coast Guard

Le réalisateur de *Samaria* et de *The Coast Guard* s'appelle Kim Ki-Duk. Retenez bien ce nom ! Car de tous les petits génies de la nouvelle vague coréenne, il est sans doute le plus discret, mais indéniablement l'un des plus talentueux. Dans *The Coast Guard*, il explore la zone frontière entre les deux Corée, où sont cantonnés des soldats appelés, condamnés à livrer une guerre fantoche aux espions potentiels... Et le film de passer rapidement du portrait réaliste à une vision absurde de l'humanité. Une vision d'autant plus documentée que le réalisateur lui-même passa en son temps trois années dans l'armée !
Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 15 €



Rumeurs HK : Les premiers échos de *Seven Swords*, de Tsui Hark, laissent présager un nouveau chef-d'œuvre, du niveau du légendaire *The Blade*. Vivement novembre dans les salles !

Les Patriotes

À sauver d'urgence !



Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 23 €

Date de sortie
Disponible

Le jeune Ariel Brenner, recruté par le Mossad, les services secrets israéliens, participe à deux opérations majeures : l'une en France, l'autre aux USA. La vision qu'il a de son pays en sera changée à jamais.

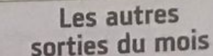
LE FILM. Qui se souvient aujourd'hui des *Patriotes*, d'Eric Rochant ? Pas vraiment le grand public, qui l'avait boudé lors de la sortie en salle. Les critiques, eux, l'avaient volontiers éreinté, et seules de nombreuses diffusions TV ont permis au fil du temps de redécouvrir ce grand film méconnu. *Les Patriotes* compte parmi ces œuvres trop rares, car traitant de leur sujet sans aucune concession racoleuse : ici l'espionnage entre grandes puissances. Pas de star, un rythme lent, un scénario aux enjeux géopolitiques complexes... Rochant n'a visiblement transigé sur rien ! Et pourtant, pour quiconque considère que la vision des services secrets ne s'arrête pas à Ian Fleming, il s'agit là d'une des perspectives les plus passionnantes de ces dernières années, l'égale des grands films US des années 70 : *Vol du Condor* et consorts. À ceci près que la mélancolie qui traverse tout le film possède, elle, un parfum tout français, et que Rochant a beau citer copieusement ses maîtres américains, il demeure avant tout un grand cinéaste hexagonal. Il est donc impératif de redécouvrir aujourd'hui ces *Patriotes*, et ceci pour plusieurs raisons : pour leur rendre enfin justice, et aussi dans l'espoir de sortir Eric Rochant du placard où on l'a trop longtemps cantonné. Gageons que si on lui en donne les moyens, le bonhomme nous pondra quelque chose d'un peu plus ambitieux que son sympathique mais bancal *Total Western*. Affaire à suivre !

LE DVD. De temps à autre, les éditeurs ont une illumination. Ainsi la Gaumont, qui décide de ressusciter *Les Patriotes* en l'emballant dans une double galette fort copieuse. Le film, tout d'abord, bénéficie d'un transfert de toute beauté (master numérique HD s'il vous plaît), à tel point qu'on le croirait sorti sur les écrans cette année. Le tout supervisé par le chef op' de l'époque, tout comme les mixages Dolby ont été réalisés par l'ingénieur du son de Rochant. À ce propos, on compte deux versions sonores : l'une en VO (donc en français, anglais ou hébreu selon les séquences), l'autre intégralement en VF. Afin de bien apprécier les diverses teintes culturelles du film, la première s'impose... Mais cette édition, loin de s'arrêter à ces qualités techniques, force également le respect par l'intérêt de ses bonus. Le making-of, en premier lieu, qui reprend au cours de longs entretiens toute l'aventure des *Patriotes*, de la production luxueuse du film jusqu'à la projection cannoise et l'échec au box-office. Un grand bravo aux concepteurs des suppléments, Guillaume Brac et Thibault Carterot, qui, en évitant l'écueil de la langue de bois, placent leur documentaire parmi les meilleurs du moment. La même équipe est d'ailleurs responsable des scènes coupées et commentées par Rochant et sa monteuse de l'époque, ainsi que d'une featurette passionnante sur le Mossad. Non, vraiment, le seul reproche qu'on pourrait faire aux *Patriotes*, c'est, à la limite, le packaging *cheap* ! Mais ça, on saura bien vivre avec...





Bonus : Avec *36 Quai des Orfèvres*, *Grosse Fatigue* et *Les Patriotes*, les bonus DVD français comptent parmi les meilleurs. Sachant que la même équipe de jeunes loups s'est chargée des trois éditions !



Les autres sorties du mois

American Graffiti - éd. collector
EDITEUR : Universal
AVIS : Le premier succès important de George Lucas, avant le chef-d'œuvre que vous savez. Un grand film nostalgique.



As Tears Go by
EDITEUR : CTV
AVIS : Du Wong Kar-Wai premier période, bien avant l'unanimité de *In the Mood for Love*. Déjà un grand film.



Aviator
EDITEUR : TF1 Vidéo
AVIS : Après *Gangs of NY*, on n'attendait plus grand-chose de Scorsese. Et pourtant, Aviator s'impose comme une œuvre majeure.



Bob L'Éponge - Le film
ÉDITEUR : Paramount
AVIS : Spéciale dédicace à Pascal L., figure éminente du jeu vidéo, et chantre absolu des aventures de Bob.



Constantine
ÉDITEUR : Warner
AVIS : Bonne BD, mais mauvais film, mauvais jeu et mauvais acteur... Ensuite, c'est à vous de voir, hein !



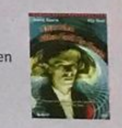
Les Dents de la Mer - éd. 30e anniversaire
ÉDITEUR : Universal
AVIS : Encore une édition de *Jaws* ? Avec un anniversaire tous les 5 ans, que vont-ils trouver de nouveau cette fois ?



Deux Flics à Miami - saison 1
ÉDITEUR : Universal
AVIS : Pour les nostalgiques du kitsch des années 80, et ceux qui veulent revoir la série avant de découvrir le film de Michael Mann.



L'Homme qui venait d'ailleurs
ÉDITEUR : Studio Canal
AVIS : David Bowie en alien tout droit débarqué de l'espace ? Un grand film fragile de Nicolas Roeg.



Mon Beau-père, mes parents et moi
ÉDITEUR : Universal
AVIS : Ben Stiller nous fait rire, De Niro et Hoffman un peu moins dans ces rôles-là... Dans l'ensemble, on est assez peu fans !



Les Professionnels - éd. spéciale
ÉDITEUR : GCTHV
AVIS : Excellent western, avec quelques géants d'Hollywood : Lee Marvin, Burt Lancaster, Robert Ryan...



Play:More



Cette rubrique est avant tout destinée à prolonger le plaisir que vous prenez devant votre écran Xbox en vous expliquant comment utiliser les démos, vidéos, bonus et sauvegardes contenues sur le DVD. Nous vous y proposons de petits challenges pour prouver que vous êtes le meilleur sur certains jeux. Play:More vous permettra aussi de terminer plus facilement vos titres préférés ou de relancer leur intérêt avec toute une batterie de codes loufoques ou indispensables. Enfin, cette partie inclut maintenant Play Live où vous retrouvez les actus et les tests des modes Xbox *Live* des dernières nouveautés. Tous à vos manettes, le jeu ne fait que commencer...

Sommaire


Sur le DVD Rainbow Six Lockdown


Sur le DVD Hulk : Ultimate Destruction


Sur le DVD Fahrenheit



Play Live Forza Motorsport

Play Live Unreal Championship 2


Soluce Conker Live & Reloaded (Multijoueur)



Sur le DVD

Alors que la rentrée se profile pour certains, le DVD du *MOX* prend ses quartiers d'été tout en assurant un service minimum. Vous pourrez essayer trois nouvelles démos dont celle de *Rainbow 6*, 100 % Xbox *Live*. Régalez-vous en regardant les superbes vidéos Xbox et 360. Et pour compenser le peu d'actualité de cette fournée, vous avez droit en bonus à un second DVD issu des numéros précédents du *MOX*. Une chance de récupérer des démos et des vidéos que vous auriez ratées. Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter un bon jeu et qui sait, peut-être rendez-vous sur le Xbox *Live* !

Rainbow Six : Lockdown

Dév. : Red Storm | Éd. : Ubisoft
Ne peut être joué seul | Live : 12 joueurs max.

CONTENU DE LA DÉMO

Après avoir chassé impitoyablement les terroristes de tous horizons, l'équipe Rainbow devient la proie d'une organisation inconnue. Pire, un de ses éminents membres s'est fait kidnapper. Il n'en faut pas plus pour que tous les autres utilisent au mieux leurs techniques de professionnels pour régler cette affaire devenue personnelle. *Rainbow Six : Lockdown* bénéficie d'une interface remise au goût du jour, plus moderne, plus efficace. Bref, tous les moyens ont été mis à votre disposition pour vous débarrasser de ceux qui ont osé toucher à votre famille, la Team Rainbow.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

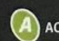
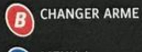
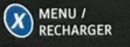
Pour profiter de cette démo, vous devez impérativement posséder un compte Xbox *Live* et vous connecter au service. Les hostilités s'ouvriront sur la carte Harbor avec un maximum de 12 joueurs. Deux équipes s'affrontent sur des docks avec comme objectif de trouver et d'amener un objet d'un point A vers un point B. En passant par le mode P.E.C., vous pourrez choisir le visage de votre personnage, ses vêtements, sa spécialisation et vous disposerez de trois points d'habileté pour renforcer ses talents. De quoi créer un groupe homogène.

CHALLENGE

Votre seul défi consistera à mener votre équipe à la victoire.



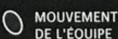

DÉPLACEMENT / POSTURE

ZOOM / VISÉE

SE PENCHER / OUVRIR PORTE

ACTION / MENU

CHANGER ARME

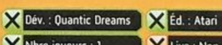
MENU / RECHARGER

CHANGER OBJET
UTILISER OBJET

TIRER

CHANGER VISON

MOUVEMENT DE L'ÉQUIPE

Fahrenheit


Dév. : Quantic Dreams | Éd. : Atari
Nbre joueurs : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO

Fahrenheit, c'est l'histoire de Lucas Kane dont la vie bascule un soir dans un petit restaurant new-yorkais. Possédé par une force inconnue, il devient involontairement un assassin, dernier maillon d'une chaîne de meurtres rituels sanglants. C'est aussi celle d'une prophétie annonçant l'arrivée de l'Indigo child, un être pur doté de grands pouvoirs. Dans ce scénario mêlant thriller et fantastique, vous pourrez prendre en main la destinée de Kane, mais aussi celle de quatre autres personnages. En gérer au mieux leurs actions et aussi leur état mental, peut-être parviendrez-vous à éclaircir tous ces mystères.

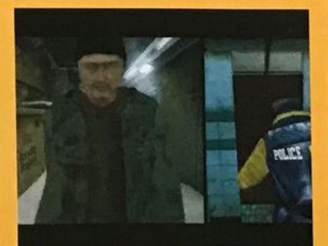
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Vous débutez l'aventure de l'infortuné Lucas Kane. Votre objectif est la fuite. Vous pouvez partir comme un dératé ou vous la jouer cool, mais sachez qu'un Game Over précoce sanctionnera toute mauvaise décision. Les actions proposées se font à l'aide du stick analogique droit ou en appuyant en alternance sur les deux gâchettes.

CHALLENGE

Trouvez plusieurs manières de vous en sortir sans vous faire repérer par la police. Laissez derrière vous le moins d'indices possible.



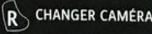


NAVIGATION

CAMÉRA / ACTIONS

NAVIGATION
COURIR

CHANGER PERSO
PAS DE FONCTION

ÉTAT MENTAL
CHANGER CAMÉRA
CHANGER CAMÉRA

RECENTRER CAMÉRA
VUE SUBJECTIVE

Concours Fahrenheit

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox/X Games
101/109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par mail :
xboxmag.concours@futurenet.fr

LE CONCOURS DU MOIS

Le concours porte sur *Fahrenheit*. Devinez le temps (minute/seconde/dixième) qu'il nous a fallu pour réussir le scénario le plus court possible sans se faire attraper. Le scénario va de l'instant où vous prenez le contrôle de Kane jusqu'à l'écran indiquant la fin d'une histoire. Envoyez-nous vos réponses avant le 9 septembre 2005.

Résultat concours FlatOut

Beaucoup de cascadeurs se sont prêtés au jeu et ont atteint des hauteurs hallucinantes. Au terme des trois sauts, c'est Damien Vaillant qui a survolé les événements avec un total de 349,87 m. Pour ce roi du crash test, un lot à choisir parmi une liste collection de goodies.



Les vidéos

Regardez bien les vidéos proposées ce mois-ci. Attention, de futurs hits s'y cachent. Les reconnaîtrez-vous ?


CITY OF THE DEAD


HEROES OF THE PACIFIC


GAUNTLET : SEVEN SORROWS

Et aussi : L.A. Rush, The Chronicles Of Narnia, Crash Tag Team Racing, Hulk 2, Far Cry Instincts, The Suffering 2, Midway Arcade Treasures 3.

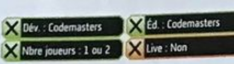
Vidéos Xbox 360


DEAD RISING


DEAD OR ALIVE 4

Et aussi : Prey, NBA 2K6, NHL 2K6.

Brian Lara International Cricket 2005


Dév. : Codemasters
Éd. : Codemasters
Nbre joueurs : 1 ou 2
Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO
Brian Lara est à l'équipe de cricket des Indes Occidentales l'équivalent d'un Pelé pour le foot brésilien. Ce sport pratiqué principalement par les pays du Commonwealth n'a que peu d'aficionados en France. Sans être trop réducteur, il se rapproche assez du base-ball, mais avec une patte *so british*.

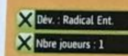
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Un *MOX* ne suffirait pas à expliquer les règles de base du cricket. Pour faire court, disons que le batteur doit protéger les trois piquets qui se trouvent derrière lui en frappant la balle que l'adversaire lui lance. Pour que la frappe soit valable et qu'il puisse courir, il ne faut pas que les joueurs de champ attrapent la balle avant son rebond. En réussissant ce qui ressemble à un home run, il gagne 6 points. La manche se termine quand dix batteurs se sont fait sortir.

CHALLENGE
Réussissez un century, c'est-à-dire cent points sur une manche.




- DIRECTION FRAPPE / LANCER
- PAS DE FONCTION
- ANGLE DE LANCER
- A FRAPPE / STOPPER COURSE
- B FRAPPE COURTE
- X FRAPPE DÉFENSIVE
- Y COURIR
- L DÉPLACER BATTEUR
- R DÉPLACER BATTEUR
- LANCER SPÉCIAL
- LANCER SPÉCIAL

The Incredible Hulk : Ultimate Destruction


Dév. : Radical Ent.
Éd. : Vivendi Universal
Nbre joueurs : 1
Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO
Le géant vert de Marvel, plus amateur de pop-corn que de maïs en grains, revient faire des dégâts. Avec une nouvelle histoire plus proche du comic, de nouveaux coups spectaculaires, la quasi-totalité des éléments du décor destructibles et une action menée sans temps morts, ce deuxième opus promet de purs moments de plaisir. Oubliez le film d'Ang Lee et contrôlez le mastodonte vert comme on l'aime : un concentré de force brutal et dévastatrice.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Vous devez récolter un maximum de Smash Points avant que le compteur n'arrive à zéro. Trouvez aussi les dix façons d'obtenir du temps supplémentaire tout en restant dans une zone précise. Et si le niveau de destruction atteint est à la hauteur de la réputation d'Hulk, vous obtiendrez des cheat codes utilisables dans la version commerciale du jeu.

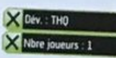
CHALLENGE
Obtenez plus de cinquante mille Smash Points.




- DÉPLACEMENTS
- CAMÉRA
- PAS DE FONCTION
- A SAUT
- B CHOPPER / BALANCER
- X ATTAQUE

- Y SPÉCIAL
- L CIBLER ENNEMIS
- R COURIR
- MOQUERIE
- MOQUERIE

Scooby-Doo Démasqué



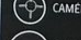
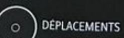
Dév. : THQ
Éd. : THQ
Nbre joueurs : 1
Live : Non

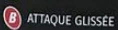
CONTENU DE LA DÉMO
La bande de Scooby-Doo devra percer le mystère entourant la disparition de Jed, cousin de Fred. Scooby-doo endossera les costumes d'un champion de kung-fu, d'une chauve-souris et de Robin des Bois pour se débarrasser des machines qui se sont emballées sur le plateau de tournage et découvrir qui se cache derrière ces incidents.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Trouvez l'indice du niveau. Récoltez le plus de mubbers multicolores, ils activent la machine à transformation ; au bout de 150, Scooby-Doo se changera en maître de kung-fu. Vous vaincrez ainsi les poupées aux nunchakus. Mais une fois les projecteurs violets passés, il redevient « normal ». Alors, sachez gérer votre costume.

CHALLENGE
Terminez la démo sans être touché. Battez tous les ennemis et récupérez tous les bonus STICK.



- DÉPLACEMENTS
- CAMÉRA
- DÉPLACEMENTS
- A SAUTER
- B ATTAQUE GLISSÉE


- X ATTAQUE TOURNOYANTE
- Y AFFICHER INFOS


- L PAS DE FONCTION
- R REPOSITIONNER CAMÉRA
- PAS DE FONCTION
- PAS DE FONCTION

XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.


Courrier : Future France - MOX - Courrier
101-109 rue Jean Jaurès - 92300
Levallois-Perret


E-mail : xboxmag@futurenet.fr


Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur www.xbox-mag.net

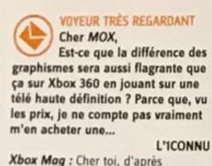
La lettre du mois

DES SI DÉMENTS MAIS PAS TOUS
par TybotSolo 117



Salut le *MOX*,
Je voudrais savoir plusieurs choses : peut-on jouer sur le Xbox *Live* et surfer en même temps sur son PC, les jeux Xbox seront-ils compatibles avec la Xbox 360 ? Des packs Xbox 360 sont-ils prévus pour Noël et quels sont les moyens pour transférer ses sauvegardes Xbox sur la 360.

Xbox Mag : Salut, pour partager ta connexion Internet, le plus simple est d'avoir un routeur pour y connecter tes deux machines, puis de relier ledit routeur à ton modem. Concernant la rétrocompatibilité entre la Xbox 360 et la Xbox, pour l'instant on sait simplement qu'elle concerne les jeux à succès, ce qui n'est pas forcément pas plus clair que la garde-robe de Fabrice… Des packs et offres promotionnelles diverses, il y en aura certainement pour la période annuelle des cadeaux, plutôt logique. Le transfert des sauvegardes est encore flou. Déjà parce que les ports des cartes mémoires des deux consoles ne sont pas forcément compatibles, ensuite parce que tous les jeux ne proposent pas d'exporter les sauvegardes…



VOYEUR TRÈS REGARDANT

Cher *MOX*,
Est-ce que la différence des graphismes sera aussi flagrante que ça sur Xbox 360 en jouant sur une télé haute définition ? Parce que, vu les prix, je ne compte pas vraiment m'en acheter une…

L'1CONNU

Xbox Mag : Cher toi, d'après Microsoft, toujours les titres Xbox 360 seront compatibles avec les télés HD. Pas simplement pour l'esbroufe ou faire ceux qui sont au top de la technologie à tout prix… Concrètement, le résultat à l'écran sera variable suivant le niveau de détail visuel des jeux. Sur un *Gears of War* par exemple, il est à peu près certain que le nombre de pixels accrus mettra en exergue les reliefs, contours et contrastes de portions de décors et personnages qui étaient plus atténués sur un écran normal. Quant aux prix encore prohibitifs, rassure-toi, il est prévu qu'à la fin de l'année, des modèles tout à fait corrects soient dispos aux alentours des 1 500 euros. À peine le salaire hebdomadaire d'un pigiste mercenaire, lorsqu'il n'est pas à la bourre, que son PC n'a pas été irradié, ou sa connexion Internet détournée par Echelon…



L'EXCLU SE GHETTOISE

J'aimerais savoir si une adaptation de *Resident Evil* était prévue sur Xbox. Car question survival horror, on n'a pas l'élite… Je laisse le choix à Microsoft de choisir n'importe quel épisode de la série.

CHRIS STARSTEAM

Xbox Mag : Aucune conversion d'aucun volet de la saga n'a été annoncée. Il faut dire qu'à part leur fond de catalogue de jeux de baston pas très frais, Capcom ne joue pas vraiment le jeu sur Xbox… C'est dommage, certes, mais ça n'empêche pas d'avoir de très bons trips de flippe malgré tout, comme les deux *Project Zero*, le plus ancien *Silent Hill* (*Restless Dreams*) et le sympathique *Obscure*. Mais si tu es à ce point traumatisé par le fait de ne pouvoir shooter du zombie dans une prod' Capcom, dis-toi que plus que jamais ces derniers temps, les exclusivités ont une longévité de plus en plus courte ! En plus, Capcom vient d'annoncer *Resident Evil 5* sur Xbox 360.



PROJECT DESIGNER !

Bonjour à toute la rédaction,
J'ai le *Live*, *Forza Motorsport* et je vois trop de joueurs avec des Enzo Ferrari super originales comme celle en Dark Vador ! Modèle que je possède enfin après 6 heures de négociation intense avec son propriétaire… Existe-t-il un site où je pourrais voir ce genre de créations faites par des amateurs ?

DAVMAN

Xbox Mag : Salutations à toi tout seul, À notre connaissance, le plus complet sur le sujet est **http://tabwin.com/forza.htm.** Tu peux aussi essayer de trouver le maximum de fans de la transformation esthétique comme toi en parcourant les forums des sites spécialisés dans tout ce qui a trait au Xbox *Live*. Pour info, et pour lui faire un peu de pub malgré son nom de vodka trop bon marché, SnakeX avec son site **www.xboxlivefrance.com** est un des membres les plus actifs de la communauté *Live*.

Le coin des photos

De la déco qui s'étale de partout et de l'amour du jeu plein les yeux et les mains. C'est ça aussi la Xbox : une communauté qui sait se faire plaisir…



Jérôme et Thierry

Seb

VOTRE OPINION

Tous les mois, répondez sur www.xbox-mag.net, au sondage que nous vous proposons.

Quel est le jeu que vous attendez le plus sur Xbox 360 ?

Jeu	%
Gears of War	33 %
Project Gotham Racing 3	19 %
The Elder's Scroll IV : Oblivion	16 %
Ghost Recon 3	10 %
Kameo : Elements of Power	7 %
Blue Dragon	6 %
Call of Duty 2	4 %
Condemned	3 %
Saint's Row	2 %

Pour participer, rendez-vous sur notre site partenaire www.xboxmag.net et entrez votre vote. Vous avez jusqu'au 20 août 2005 pour répondre au prochain sondage : *« Avez-vous l'intention d'acheter la Xbox 360 à sa sortie ? »*

DES BANDES À DESSEINS

Bravo à Pékélé pour les dessins sur le *MOX* ! Pourquoi ne pas faire une page de BD chaque mois, avec une aventure à suivre ? Une partie de l'histoire pourrait même être écrite par les gens du forum.

LEBARONROUGE

Xbox Mag : Cher ami,
Ah Pékélé, sa vache, son Bobox et son Master Chief… Visiblement, notre illustrateur préféré, et pas seulement parce que c'est le seul, déclenche des vocations qu'on n'aurait même pas imaginées. L'idée n'est pas mauvaise, mais une telle page grignoterait autant sur le reste du contenu du mag qu'un Cyrille Tessier à un goûter dans l'assiette des autres ! Une solution peut-être, si l'intéressé de la plume est d'accord, faire ces traits de crayon à plusieurs sur le forum. Vous connaissez l'adresse et l'artiste y est de temps en temps.

Brèves

Vous vous moquez souvent de Brandon dans le mag. Pourquoi cet acharnement ?
Parce que c'est rigolo. Et qu'on sait qu'il comprend autant ce qu'il lit que ce qu'il écrit…

À votre avis, quel est le meilleur jeu de Lionhead : *B.C.* ou *Fable* ?
Fable sans hésiter ! Parce qu'il est un très bon action/RPG, et qu'il existe vraiment, tandis que *B.C.*, lui, est toujours « suspendu » jusqu'à preuve du contraire…

Est-ce que vous faites des courses de chaises de bureau à la rédac' ?
Non, la chaise de Fred n'est pas en adamantium, celle de Stéph pas anti-roulis et celle de Berreb pas inline. Par contre, on fait du lancer de pigistes râleurs depuis le 5e étage !

TURBIN SUR LES EXTÉRIEURS…

Bonjour monsieur le rédacteur, je voudrais savoir si vous acceptez les rédacteurs extérieurs. Si oui, comment devient-on votre rédacteur ? En vous remerciant.

WYFRANCE

Xbox Mag : Bonjour monsieur le demandeur, on voudrait d'abord savoir ce que tu veux dire par « rédacteurs extérieurs ». Extérieurs à quoi, ou à qui ? Par exemple, on peut dire de Brandon qu'il est extérieur la rédaction, puisque c'est un pigiste qui travaille principalement chez lui, et pas seulement parce qu'il a peur des vannes et des chefs de rub. On peut aussi donc dire ça de tous les pigistes, comme le encore tout vert Thomas, qui a délaissé sa passion pour la taille du bois afin de nous rejoindre… Il n'y a pas de démarche particulière pour arriver sur le *MOX*. Il faut juste savoir écrire en vrai français, pas en langage SMS, être très disponible, parler et lire anglais, et enfin ne pas être susceptible même si tu portes des maillots de foot et que tu fais de la pâtisserie.





COMPÉTITION Championnat de France Unreal Championship 2 et CAM XL Forza

Deux jeux différents pour deux tournois différents, d'une organisation sans faille pour, au bout du compte, procurer le même enthousiasme aux participants. D'un côté, les guerriers légendaires de l'Empire Nackthi tentaient de faire résonner leurs noms pour l'éternité au Grand Tournoi Unreal Championship 2. De l'autre, les pilotes se disputaient les faveurs d'une victoire historique dans le CAMXL Forza Motorsport.

Le Grand Tournoi UC2

Organisé par Sega, le tournoi UC2 réunissait les meilleurs guerriers venus de tout l'Empire. Le tournoi comportait deux semaines de qualifications par session. Le classement général issu de ces séances de qualification a permis par la suite d'organiser un tournoi pyramidal avec quarts de finale, demi-finales puis finale à quatre combattants.
Les choses sérieuses ont débuté avec les quarts de finale. Des défis étaient lancés, mais les favoris ont tous fini par passer.
Les deux sessions de demi-finale, où le clan EvT a hissé trois représentants, se sont révélées surprenantes ! De la casse chez les têtes de séries, mais certaines passent tout de même dans un trou de souris.
Néanmoins, en finale, le suspense pour le titre de champion fut bien vite assassiné d'une roquette dans le dos tirée par un Ghostdeath époustouflant, survolant l'épreuve de la tête et des épaules malgré la qualité et l'acharnement de ses adversaires.
Félicitations à Ghostdeath qui devient ainsi officiellement champion de France d'*Unreal Championship 2*. Il remporte un an de jeux Sega ainsi qu'un bon d'achat de 150 euros. Bravo aussi aux malheureux finalistes Frugivore Jack, EvT Meiki et Bisounours.

Site : www.uc2legrandtournoi.com

Finalistes		
1	Ghostdeath	Patrick Florean
2	Frugivore Jack	Ludovic Allo
3	EvT Meiki	Grégory Keck
4	Bisounours	Laurent Tienvrot
Demi-finalistes		
5	EvT Iceman	Alexandre Benard
6	EvT Cle Roy	Clément Leroy
7	XBLF Nours	Olivier Calin
8	Mr Jack a DiT	Rémy Leroy

↑ Les stats de Ghostdeath ont de quoi faire pâlir la concurrence.



↑ XBLF Nours s'est placé en finale des deux compétitions.

Le CAM XL Forza Motorsport

Depuis le *Test Drive* du Xbox *Live*, la qualité des compétitions CAM XL (Championnat Amical XBox *Live*) attire de plus en plus de joueurs. Cette fois, ce sont plus de 420 joueurs qui se sont affrontés dans ce qui est probablement l'un des plus grands tournois simultané du Xbox *Live*. Il faut dire que *Forza Motorsport* se prête particulièrement bien à ce genre d'événement. Se déroulant sur sept semaines, la compétition fut intense et disputée âprement par les nombreux participants. Ces derniers étaient répartis sur 43 divisions afin d'effectuer sept manches chacun. Si la série de la voiture était annoncée en début de semaine, ce qui permettait de la préparer avec un soin méticuleux, les circuits n'étaient révélés chaque vendredi soir que trente minutes avant la course ! Vamp Fr n'a pas eu la tâche facile pour s'imposer en première division, mais arrache finalement la victoire en championnat. Tandis que l'inévitable XBLF Pouf Six s'impose dans les séries de défis ! Ils remportent respectivement une XBox 360 et un volant Fanatec Speedster 3. En parallèle du championnat, de nombreux lots furent distribués.

Site : www.xblf.com/camxl/Forza/index.html

Classement général CAM XL Forza	
Vainqueur : Vamp Fr	6e : XBLF Nours
2e : RoXoR Yggdrasil	7e : FanLebowski
3e : PL Jojo	8e : GamerNico
4e : Mr Mric 06	9e : XBLF Lord Gian
5e : one 2 one	10e : JPmontoya 74



↑ Le grand vainqueur, Vamp Fr, dans un grand jour...

Guide Multijoueur : Conker Live & Reloaded

Écureuil ou Teddy : un choix pas franchement enfantin

Encore sous le choc de tout ce que Rare vous a obligé à faire pour boucler le mode Solo de *Conker Live & Reloaded* (remarquez, on s'est bien marré), le moment est venu de prolonger l'expérience sur le *Live*. Et si vous vous souvenez bien, Rare n'a pas pour habitude de traiter ses modes Multijoueur par-dessus la jambe. Pour leur premier titre *Live*, on les attendait donc au tournant.

Ici, fini les affrontements hilarants contre Great Mighty Poo, le chef de tribu Buga et leurs confrères, seuls les vils Teddiz et le savant fou Von Kriplespac relèvent le défi du jeu en ligne.
Les nostalgiques pourront regretter l'abandon des modes Multi complètement frappés du jeu original, mais Rare a bien décidé de tout reprendre à zéro pour cette version Xbox. Et le choix est franc : on joue en équipe ! Les ego exacerbés trouveront toujours de quoi prouver leur valeur à la communauté, mais ils devront à chaque fois composer avec des équipiers et essentiellement sur des parties à objectif (rassurez-les, l'éternel « match à mort » pour se défouler est toujours là).
D'un premier aspect brouillon, *Conker* sera à coup sûr déconcertant lors de vos premières parties. Vous auriez cependant bien tort de vous y arrêter, tant le mode Multi recèle de bonnes surprises et se laisse apprivoiser pour peu que vous lui en donniez le temps (l'entraînement est nécessaire, mais il paie). Et comme nous sommes plutôt du genre à vous tenir la main pour vous éviter de passer à côté d'un bon moment sur le *Live*, on vous a un peu mâché le travail (notre tout petit côté scout ?).

Au début, cela explose dans tous les coins, vous ne savez pas où donner de la tête et vos adversaires traversent vos défenses dans la panique générale avec une facilité déconcertante. Rassurez-vous ! C'est certainement parce qu'ils ont déjà lu ce guide Multi avant vous, c'est tout ! Les huit maps offertes par le titre n'ont donc plus de secret pour eux, ni tous les petits trucs et astuces pour être performants ou pour optimiser au mieux ses parties sur le *Live*. Alors on met son casque, on choisit son camp entre l'haleine des HCE (Haut Commandement Écureuil) mentholée et celle des Teddiz plutôt aillée, et on est bien attentif aux conseils de base. Car à la fin, vous serez autrement plus redoutable sur le *Live*.



Sommaire


Troisième objectif, le mur blindé qui protège Von Kriplespac.


Le voilà enfin sans protection, à vous de le finir pour gagner.


Une porte en bois à détruire dans un couloir où vous n'êtes pas en sécurité.


Le premier objectif des HCE, les barbelés.


Là, vous êtes arrivé devant le terminal matériel.


Le toit du Bunker est une position bien trop classique.

Mort sur la plage

Malheureusement pour vous, cette carte porte très bien son nom

Directement tirée du mode Solo, Mort sur la Plage est probablement la carte la plus jouée sur le *Live*. Pas de secret à ça, c'est également une des plus simple et des plus lisible, elle est donc privilégiée par les joueurs qui débutent, d'autant qu'elle encourage le jeu en équipe et la stratégie.
Le principe en est le suivant : les HCE ont 10 minutes pour abattre le chef Teddiz, Von Kriplespac, avant que celui-ci n'envoie la flotte HCE par le fond (il a un canon… un gros). Pour l'atteindre, trois lignes de défense successives sont à éliminer : une ligne de barbelés, la porte d'entrée vers les tranchées et enfin le mur blindé qui protège Von Kriplespac (chaque objectif détruit libérant des points de respawn). Tout ça bien sûr en comptant une défense acharnée des Teddiz.

La partie commence par 30 secondes de mise en place. Côté HCE, repartissez vous les bonus au fond des barges (dans le calme, il n'y en aura pas pour tous). Ils sont primordiaux, notamment pour les snipers qui gagnent un niveau de zoom. Entendez-vous ensuite sur le rôle de chacun dans la première zone d'attaque : les snipers à l'arrière pour couvrir la première ligne qui attaquera directement la ligne de barbelés, les démolisseurs à mi-distance.
Côté Teddiz, ces 30 secondes seront vitales car vous démarrez de votre base arrière (seul point de respawn pour vous). Elles ne seront donc pas de trop pour atteindre les bunkers et préparer la défense. Pensez donc à courir main vide, vous irez nettement plus vite. Si chacun se place au mieux pour résister à la vague d'assaut (attention, le toit du bunker est très/trop prévisible pour les snipers), notez que seuls les mouchards peuvent franchir les barbelés en sautant et se diriger vers les barges (les atteindre prendra… 30 secondes et fera une belle surprise aux HCE). Sachez que la difficulté sera alternée pour la défense : défendre la ligne de barbelés sera assez difficile tant celle-ci est exposée, ne paniquez donc pas. Car celle-ci passée, les HCE seront obligés de se masser dans un goulet piège pour passer la deuxième porte. Autant vous dire que c'est ici qu'il faudra tenir le chrono. Arrosez donc bien la zone sans laisser de répit aux HCE. Il est également primordial d'avoir un ou deux mouchards en permanence derrière les lignes ennemies pour désorganiser les vagues d'assaut.

Quand ce deuxième point tombe, chaque équipe devra vite adapter sa tactique car c'est une mêlée furieuse qui vous attend devant le mur blindé et pour protéger Von Kriplespac, qui défile comme un pitre en attendant la fin des 10 minutes. Les snipers s'y trouveront bien moins utiles (changez de classe n'est pas trop pénalisant si vous n'en abusez pas) contrairement aux démolisseurs qui ont toujours le chic pour mettre tout le monde d'accord dans une mêlée d'une simple pression de gâchette. Attention, une fois le deuxième point tombé, les HCE ont accès au terminal matériel jusque-là réservé aux Teddiz. Le terminal est neutre, chacun peut donc y faire ses courses.

Vitesse, efficacité dans le choix des armes seront déterminants pour les HCE. Côté Teddiz, il faudra ne pas lâcher de terrain et harceler efficacement l'adversaire pour tenir les 10 minutes, synonymes de victoire.

Un joueur Live sachant hoster…

Vous ne comprenez plus. Vous veniez de créer une partie sur le *Live* et vous voici au niveau Mort sur la Plage, accompagné d'un Brutos contre huit démolisseurs ennemis. Que s'est-il passé ? C'est simple, vous avez oublié de paramétrer votre partie. Dans le menu Créer une Partie, avant de choisir la carte, vous devez appuyer sur X pour régler certains points. Vous pourrez ainsi autoriser ou pas le radar, les sphères de mise à niveau et préciser que le match se joue en plusieurs manches, notamment pour les cartes qui imposent un jeu d'Attaque/Défense. Dans ces mêmes réglages, deux options sont à noter. Tout d'abord Équipe Égales qui vous évitera de vous retrouver à 8 contre 2. Les joueurs qui rentrent dans la partie ne choisissent alors pas leur camp et viennent équilibrer les équipes déjà constituées, côté HCE ou Teddiz. Puis l'option Limite de Classes pour équilibrer aussi le type de perso choisi (ex : pas plus de trois snipers dans l'équipe), selon des critères prédéfinis. Vous pouvez aussi exclure des profils d'une partie (ex : pas de Jockey… donc pas d'avions) si cela vous chante ou pour privilégier certaines tactiques.


Un interrupteur haut, à activer en premier quand il s'agit du vôtre.


L'interrupteur bas, premier objectif de vos ennemis quand ils traverseront.


Pas franchement discret, mais très pratique pour atteindre certaines zones.


Allez ! Encore quelques mètres, et c'est la victoire HCE.


La victoire des Teddiz passera par cette machine mystérieuse.

Château Tedistein

Haut voltage, haute voltige !

Après avoir été repoussés, les Teddiz se sont réfugiés avec une machine mystérieuse dans un château en altitude, dont les deux parties sont reliées par un téléphérique. Château Tedistein est une des cartes qui apportera le plus de confusion quant aux objectifs à accomplir pour gagner, donc suivez bien pour ne pas déserter avant l'heure.

De base, il ne s'agit pourtant que d'une variante d'un mode Territoires. Chaque équipe possède deux interrupteurs dans sa base : l'un est au niveau inférieur, proche du téléphérique, l'autre est accessible via un escalier, sur les hauteurs de chaque château.
Pour gagner, il suffira de conquérir les quatre interrupteurs (en passant dessus) puis de pénétrer dans la machine adverse (pas besoin de la détruire, cela vous changera). Compliquons donc un peu la chose pour rehausser l'aspect stratégique. Tout d'abord chaque équipe démarre avec un interrupteur activé, celui du haut (comme pour chaque carte, les objectifs vous sont représentés sur le côté droit de votre écran). Ensuite le téléphérique n'est activable que par les HCE, quand ils prendront leur deuxième interrupteur (il ne s'arrêtera plus ensuite). Et enfin, le plus important, les interrupteurs doivent être pris dans un ordre très précis. Ainsi vous devez d'abord activer votre interrupteur haut avant celui du bas, et tant que les vôtres ne sont pas activés, vous ne pourrez rien faire avec les interrupteurs ennemis. Dans la même logique, une fois que tout est activé chez vous (et pas avant) vous devez d'abord capturer l'interrupteur ennemi bas, avant celui du haut. Résumons donc l'ordre précis vers la victoire : vous activez votre interrupteur haut puis celui du bas, ensuite vous traversez avec le téléphérique et vous activez l'interrupteur bas ennemi puis celui du haut, avant de vous précipiter dans sa machine (qui est aussi une zone de respawn, donc attention). Une fois ceci compris, les parties s'éclairent et vous comprenez mieux vos frustrations passées à ne pas pouvoir activer un interrupteur malgré un combat acharné pour le conquérir.

Une fois les objectifs clarifiés, place aux tactiques défensives et à la finesse pour remporter la victoire. Les snipers possèdent de multiples points de tirs même s'ils sont souvent truffés de bidons de kérosène que les mitrailleuses ennemies adoreront chatouiller. Notez que les roquettes sont également efficaces d'une partie du château à l'autre. Les combats concerneront donc deux axes : assurer les interrupteurs maison en les gardant ou en disposant des Garde Terrestres (mitrailleuses mobiles) dans la zone, et contrôler le téléphérique pour éviter les incursions adverses. Et à ce jeu-là, ce sont encore les mouchards invisibles avec leur cape, ou déguisés avec l'uniforme adverse qui seront cruciaux pour infiltrer et marquer. Soyez donc vigilants et communiquez avec vos équipiers car souvenez-vous que les interrupteurs sont à prendre dans un ordre précis. Vous saurez donc toujours quelle sera la prochaine cible de vos ennemis (pas de surprise)… et inversement.

Rare n'a pas oublié les solitaires !

Que cela soit pour vous entraîner avant d'affronter la communauté *Live* ou tout simplement parce que vous n'y êtes pas encore abonné, Rare a pensé à vous. Ainsi tous les modes Multijoueur sont jouables sur le *Live* mais aussi en Multi console, en écran partagé, que ce soit en Coopération/duel contre des amis ou bien en Solo. Dans ces derniers cas, les bots (adversaires gérés par la console) viendront se joindre à vous pour former les équipes. Vous pourrez d'ailleurs tout contrôler sur ce point : nombre de bots, profils, difficulté et même leurs noms. Une source inépuisable et variée pour le Multi et surtout de quoi vous chauffer pour ne pas vous faire balayer comme un malpropre dès vos premières parties.


Votre base, avec le générateur de véhicules dans la cour.


Contrôler la circulation sur ce pont est primordial.

La Forteresse

Un drapeau ennemi à rapporter pour faire la Une

Deuxième étape du mini scénario qui lie les 8 cartes Multijoueur, Forteresse n'est pas un hommage à un acteur au regard simiesque, mais une introduction à l'utilisation des véhicules, même s'ils ne seront pas déterminants. Teddiz et HCE s'affronteront donc ici pour des drapeaux qu'ils rapporteront fièrement à leur base pour être pris en photo avec, histoire de démoraliser les troupes ennemies. Rapportez plus de drapeaux que vos adversaires avant la fin du chrono et c'est gagné (vu comme ça, ça a l'air simple). Carte parfaitement symétrique, affrontement à armes égales, la connaissance de la carte n'en sera que plus importante pour l'emporter.

Chaque équipe démarre la partie dans sa forteresse, sous la protection de mitrailleuses, afin de limiter les « courageux » qui campent dans les zones de respawn adverses, une pratique malheureusement trop répandue sur le *Live*. Celle-ci comporte deux niveaux. Au niveau supérieur, une série de coursives et surtout votre drapeau. De chaque côté de ces coursives, des routes partent vers la forteresse ennemie, en se croisant sur un pont métallique. Au niveau inférieur, dans la grande cour, se situent les terminaux qui vous délivreront vos véhicules. Rappelez-vous que le véhicule que vous obtiendrez dépend de votre classe : une unité volante pour les Jockeys, un tank pour les démolisseurs, un quad pour les snipers etc.
La route qui relie les deux bases passe logiquement sous le pont métallique.

La première chose à faire est de vous repérer dans les coursives supérieures. Car si cette carte à l'air grande, prendre le bon chemin vous permettra de marquer très vite. De ce fait, les mouchards seront très privilégiés sur la carte. Du point de respawn au drapeau adverse, la jauge d'invisibilité suffit en effet à faire le trajet de façon très discrète. Il vous suffit d'attendre ensuite discrètement qu'elle se remplisse pour effectuer le retour tout aussi discrètement (quoiqu'un drapeau qui court tout seul, cela éveille les suspicions). De la même façon, les véhicules vous permettent tous de vous approcher très près du drapeau adverse. Vous pouvez donc rapidement être sur zone, récupérer le drapeau et repartir avec votre véhicule, puisque le port du drapeau ne vous empêchera pas de le conduire. Comme vous le voyez, la victoire peut donc être éclair ici. Il convient alors de maîtriser les zones de circulation et de défendre intelligemment. Laisser le drapeau sans surveillance est presque suicidaire sur Forteresse. Mais ne pas contrôler les allers et venues dans la zone centrale, autour du grand pont métallique, est tout aussi hasardeux. N'oubliez donc pas de poster des joueurs de chaque côté du pont et de survoler la zone avec une unité volante qui saura au préalable neutraliser les nombreuses tourelles antiaériennes. Des snipers bien placés sauront aussi renseigner tout le monde et décourager des intrusions ennemies à pied. Si c'est le cas, n'oubliez pas que certains véhicules vous permettent de transporter plusieurs hommes et que l'option parachute fait toujours son effet. À méditer en cas de situation bloquée.

Contrôler les voies d'accès, ainsi que les véhicules (souvenez-vous, le mouchard peut pirater un terminal ennemi) vous donnera la victoire.


N'oubliez pas vos véhicules pour ramener le drapeau.

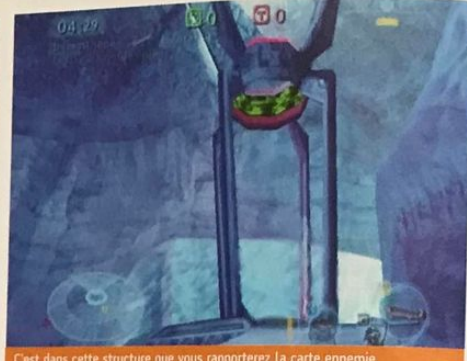

Voici l'objet de toutes les convoitises HCE.


Le drapeau n'aide pas pour le camouflage, je vous l'accorde.


Difficile de faire plus explicite pour déposer le drapeau.



Voici votre objectif, le morceau de carte adverse.



C'est dans cette structure que vous rapporterez la carte ennemie.

Un pont trop étroit

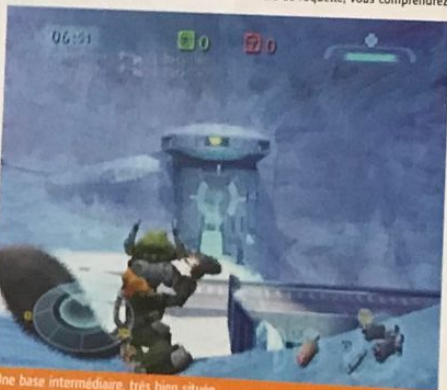
Ambiance glacée pour combats aériens enflammés !

Cette quatrième étape nous fait passer de la Guerre Ancienne à la Guerre du Futur. Ne soyez donc pas surpris par votre nouveau look ainsi que celui de vos armes, c'est essentiellement esthétique. On vous propose ici une chasse au trésor, pour vous rappeler votre période « culotte courte ». Une arme légendaire est recherchée par les deux factions et plus précisément la carte qui y mène. Comme chacun en possède une moitié, il va donc falloir récupérer la moitié de l'adversaire dans sa base et la ramener chez vous pour l'assembler à la vôtre, dans une zone juste à l'extérieur de votre base.

Vous l'avez compris, le mode de jeu est identique à Forteresse. La carte est symétrique, c'est un mode Drapeau, les véhicules sont encore primordiaux. Est-ce pour autant que cette carte manque d'intérêt ? Bien sûr que non ! Car les similitudes s'arrêtent là tant la tactique gagnante sera bien différente. En effet, ici aucun endroit pour se cacher, pour passer inaperçu. Si vous voulez la carte adverse, il faudra traverser à découvert via le pont en plein milieu de la carte (même si passer sous le pont peut offrir un moment de répit). Et quand vous constaterez que la carte regorge d'abris pour sniper ou lanceurs de roquette, vous comprendrez la difficulté de la tâche. Privilégiez donc deux classes : tout d'abord les mouchards dont l'invisibilité est toujours indispensable. Mais ils serviront surtout à pirater les bases proches du pont. Cela vous fera gagner une précieuse zone de respawn supplémentaire vous divisant par deux le chemin et donc l'exposition aux tirs ennemis. Ces bases intermédiaires sont tellement avantageuses que les laisser à l'ennemi vous coûtera presque à coup sûr la victoire. N'oubliez pas également que les mouchards peuvent installer des points de téléportation qui sont décisifs dans ce type de partie. Si on vous laisse le temps de les installer, bien sûr.
Puis les Jockey. Car si tous les véhicules sont à utiliser pour leur rapidité, la maîtrise des airs est indispensable, notamment si vous avez pris soin de détruire les deux mitrailleuses qui protègent chaque base.
Encore une fois, les distraits du fair-play trouveront le moyen d'utiliser la Mule (avion de transport) de la mauvaise façon. Si Bungie a bien pensé à protéger les bases, certains ne trouvent déjà rien de mieux que de bombarder sans cesse la sortie des bases pour empêcher l'autre équipe de jouer. Du « respawn killing » du pauvre, en somme, pas de quoi pavoiser. Bien qu'agaçante, cette pratique trop répandue se contourne dans le calme. Les Steed (unité mobile d'attaque) peuvent sortir à grande vitesse par la porte comme par le toit de la base, et feront une bouchée du bombardier qui reste pataud et bien pauvre devant l'armement varié du Steed. Déployez aussi les Garde Ciel (tourelles antiaériennes mobiles) qui s'amuseront avec la Mule adverse. Préférez donc la maîtrise des airs et utilisez les unités volantes pour transporter vos troupes dans des assauts éclairs, à l'aller comme au retour, pour vaincre dans cette carte enneigée.



Utilisez votre mouchard pour hacker la base.



Une base intermédiaire, très bien située.



Pensez au Garde Ciel pour dissuader les unités volantes ennemies.



Votre base avec la zone de sortie des véhicules au centre.

Trois Tours

Des tours, de la lave, un artefact… précieuuux ?

Une fois les cartes assemblées, les deux factions se retrouvent sur une planète abandonnée, où les Teddiz sont prêts à activer un précieux artefact. Les deux camps ont donc un objectif simple : infiltrer la base adverse et détruire l'artefact pour les HCE et le « Respawner HCE » pour les Teddiz. Seulement voilà, les deux bases sont protégées par un champ de force très efficace, alimenté par les trois tours qui séparent les deux bases. Il vous faudra donc prendre le contrôle de ces trois tours pour désactiver le champ de force de la base adverse afin de l'infiltrer et la détruire.

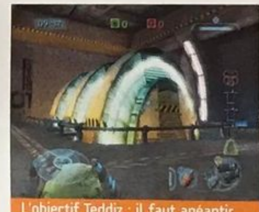
Sur le même principe que la carte Château Tedistein, il vous faudra de l'organisation et de la méthode pour vaincre. Pour capturer une tour, il vous suffit d'accéder au premier étage par les escaliers (en descendant par le toit ou en montant du pied de la tour… logique, non ?) et d'activer un bouton. À ce moment, la tour vous appartient pour 45 secondes (ce délai est visualisé sur la droite de l'écran, des piliers se vidant progressivement). Après ce délai, la tour redevient neutre. Pour éviter de la perdre, vous devez activer la deuxième tour pour stabiliser la première, puis recommencer ainsi avec la troisième.
Il est important de noter que les trois tours doivent être prises dans l'ordre, de la tour la plus proche de votre base à la tour la plus éloignée.
Quand vous aurez capturé la troisième tour, le champ de force ennemi tombera pour un temps limité et vous devrez vous précipiter à l'intérieur de la base pour la détruire. Autant vous dire que tout le monde est informé de l'ouverture d'une base, attaquant comme défenseur, cela va donc vite devenir surpeuplé autour de la base. La capacité à se déplacer rapidement d'un point à l'autre est donc essentielle, et les adeptes de la marche à pied devront passer leur chemin devant la taille de la carte. Les véhicules sont donc cruciaux ici, c'est une force et par définition, c'est aussi une faiblesse. Car si vous arrivez à pirater le terminal véhicule ennemi, celui-ci sera gravement handicapé le temps de le récupérer.
Deux tactiques sont possibles. Par les airs, la Mule est très utile et vos passagers utiliseront leurs parachutes pour rapidement disposer d'un homme dans chaque tour. À eux ensuite de tenir, et les mitrailleuses sur chaque tour les aideront même s'ils s'exposent du coup aux snipers. Les attaques terrestres semblent plus sûres mais c'est une illusion. Dès que vous capturez une tour vous vous ouvrez l'accès aux terminaux matériels à la base des tours. Déployez alors des Garde Terrestre pour contrer les assauts qui ne manqueront pas. De plus, des ponts séparent les tours, formant des goulots d'étranglement faciles à contrôler. Notamment si un démolisseur décide de vous y attendre à bord d'un tank…



Passez sur ce bouton quand la tour est neutre pour la contrôler.



L'artefact Teddiz que les HCE doivent détruire.



L'objectif Teddiz : il faut anéantir cette machine !



Celui qui voudra passer ce pont devra être motivé.



Trois ascenseurs sont présents sur chaque tour.



Le taxi aérien est ici très appréciable.

Le nerf de la guerre

Habituellement c'est l'argent (de préférence du cash pour *Conker*). Mais sur le *Live* c'est différent. Ici, vous allez courir après les honneurs et surtout les pots arrosés des commémorations du 14 juillet.
En premier lieu viennent les épaulettes, que vous afficherez fièrement en récompense de votre habileté pendant la bataille. Vous n'êtes pas encore Général, plutôt troufion de base, mais cela viendra avec le temps (profitez-en, vous ne pouvez pas être dégradé !). Et comme tout militaire qui se respecte, vous devrez songer à orner votre torse des 24 médailles disponibles dans *Conker*. Celles-ci se débloquent en fonction de vos faits d'arme (1 000 victimes au total, 500 headshots réalisés, etc.) et surtout vous valent des améliorations de vos caractéristiques (vous pouvez transporter plus de grenades, hacker des terminaux plus vite, etc.). Une motivation efficace pour écumer le *Live* cet été pour tout débloquer.
Et si cela ne vous suffit pas, si c'est la gloire planétaire que vous recherchez, http://community.conker.com/live vous permettra toujours de consulter vos statistiques ainsi que les classements mondiaux. Faites toutefois attention quand vous vous vantez, tout le monde y a accès !



Chaque porte s'ouvre en piratant ou en détruisant ces interrupteurs.



Placés en hauteur, les Teddiz s'en donnent à cœur joie.



De nombreuses positions de snipe vous attendent.

Doon

Toute ressemblance avec un film ayant existé serait une pure coïncidence

L'artefact des Trois Tours n'était finalement pas une arme secrète mais révélait l'emplacement du tombeau du Roi Panthère (un revenant !). Les Teddiz ont donc dégagé le corps et Von Kriplespac s'apprête à lui redonner vie sur Tattoine… ou quelque chose qui y ressemble fort.
Les troupes HCE qui atterrissent avec le faucon Millenium (emprunté à un cousin poilu, Chewbacca) ont donc pour objectif d'enfoncer les défenses de la base des Teddiz et de détruire le corps du Roi Panthère pendant qu'il est encore inanimé. 10 minutes vous sont gracieusement offertes pour cela et autant à tenir pour les Teddiz qui seront en défense.

Doon est avec Mort sur la Plage la seule carte à proposer un système d'Attaque/Défense en fonction des équipes. Si les objectifs sont identiques,


Troisième et dernière porte, l'interrupteur y est placé au-dessus.

le contexte modifiera votre façon de l'aborder. Le système des portes successives est conservé, mais votre cible n'est pas aussi large que sur la plage. Ici, c'est uniquement la sphère rouge des portes qu'il faudra viser, soit pour la détruire, soit, et c'est bien plus intéressant, pour la hacker avec un mouchard dont c'est la spécialité.
La carte est très vaste et c'est certainement la plus complexe, même si au premier abord vous avez une fausse impression de linéarité en enfilant les rues. Dès la deuxième porte, vous verrez que cette ville comporte de multiples niveaux auxquels vous accéderez via des rampes. Trois portes vous conduiront également à des positions assez hautes dont les snipers (mais aussi les démolisseurs) feront bon usage. Car clairement les Teddiz auront la vie belle pour défendre. Même si la première porte est peu défendable de par son éloignement, les Teddiz auront bien mieux à faire. En effet, tous les terminaux matériel ou véhicule se trouvent derrière la première porte. Ils auront donc tout avantage à les pirater voir les détruire avant l'arrivée des HCE. D'autant que je vous laisse imaginer les dégâts que vous causerez à l'équipe adverse en installant un Garde Terrestre au bout d'une rue étroite, où l'ennemi à bien sûr l'obligation de passer.

Attention, une fois arrivé devant le Roi Panthère (qui imite très bien Han Solo), c'est son cœur qu'il vous faut viser, et uniquement son cœur. Mais d'ici là, c'est un vrai combat de rue qui vous attend, et les Teddiz vous en feront baver.



Votre base, protégée par un champ de force.

Mise à niveau, mode d'emploi

Vous bataillez, les ennemis arrivent de partout et la tête dans le guidon, vous essayez tant bien que mal de faire sauter cette fichue porte. Dans la précipitation, vous ne vous souciez pas des sphères vertes présentes sur la carte, ou laissées par les joueurs abattus. Grave erreur, vos ennemis eux, ne passeront pas à côté. Car ce sont justement ces sphères qui feront la différence entre un joueur volontaire et un joueur efficace. Elles vous permettent en effet de débloquer des aptitudes supplémentaires et vous donnent la plupart du temps une arme additionnelle. Et croyez bien que ces armes sont indispensables pour faire la différence car diablement efficaces (les poignards pour les mouchards, le hogster du brutos, les Krotchs 45 des snipers, etc.) et très complémentaires à celles de base. Concernant les aptitudes, c'est du même tonneau. Le mouchard obtiendra la capacité de se déguiser ou le sniper de se soigner, mais surtout de gagner un niveau de zoom supplémentaire pour son fusil, et ce n'est pas un luxe.



Spamono T.M.S.

Il y a un Teddy de trop dans ce couloir…

Le vaisseau Spamono T.M.S. vient de réapparaître et devinez quoi, la marotte préférée des Teddiz et des HCE, c'est-à-dire une mystérieuse arme secrète, est à bord. Allez, passons sur ce scénario de fin de mauvaise journée pour examiner cette nouvelle carte.
Si on met beaucoup de temps à découvrir tous les secrets de Doon, ceux de Spamono vous prendront 2 petites minutes. La carte se résume en effet à un couloir de taille modeste, chaque équipe étant située de chaque côté, dans une symétrie parfaite. Le but est on ne peut plus simple. Au milieu du couloir se trouve une clé d'énergie, que beaucoup appelleront « sucette cosmique » vu son look. Pour marquer un point, il vous suffira de vous emparer de la clé et d'aller la déposer au bout du couloir, côté adverse bien sûr (vous êtes attendu, croyez-le). Oui, c'est facile.
Ici peu de choses à découvrir, mais des principes à respecter. Le premier est qu'il existe deux priorités : contrôler la zone de la clé pour s'en emparer (laissez vos unités rapides s'en charger) et défendre la zone entre la clé et votre base (les snipers et les démolisseurs sont volontaires), zone que vos ennemis devront traverser pour marquer. Si toute l'équipe ne s'entend pas pour se repartir ces tâches, c'est la défaite assurée.
Vous constaterez que la vie est assez brève sur Spamono puisque les deux bases sont à portée de tir et les protections contre les parois du couloir sont assez limitées. Ce confinement doit cependant être exploité, donc privilégiez l'usage de vos grenades, la furie du démolisseur et les capacités de défense ou de décapitation du mouchard. Dans la mêlée qui régnera au centre, ce sera décisif. Une fois la zone centrale contrôlée, prenez possession des terminaux pour vous offrir un point supplémentaire de respawn (et quelques sphères de mise à niveau). Le couloir est infernal, gagner la moitié du chemin en est d'autant plus décisif.
Une carte à réserver aux snipers et aux amateurs de mêlée… très juteuse qui aiment avancer centimètre par centimètre jusqu'à la victoire. Les poètes risquent eux de passer leur chemin.

La « sucette cosmique » à récupérer.


C'est dans cette zone que vous devez déposer la clé.



Piratez ces terminaux pour gagner une zone rapprochée de respawn.


Le drapeau accessible avec une passerelle pour chaque équipe.


Les Romains avaient fait moins tape-à-l'œil, non ?


Montez dans les tours par les portes de l'anneau extérieur.


Et une de capturée ! Il en reste trois à redécorer en vert.



Encore quelques pas au grand air, et c'est marqué.

Le Fossé

L'écureuil qui défia un empire

Visiblement à cours de scénario débile pour Spamono T.M.S., Rare a décidé de s'en priver carrément pour la dernière des huit cartes du mode Multi. Dans un fantasme d'arène pour gladiateur en mal d'amour, on vous propose un mode Drapeau on ne peut plus simple. Sous l'arène se trouve un drapeau. Il vous suffit de vous en emparer et de l'emmener en haut d'une des quatre tours pour que celle-ci porte vos couleurs. Quand les quatre tours portent vos couleurs simultanément, tendez votre pouce... vers le haut !

Une fois les conditions posées, attendez-vous à de l'action intense sur Le Fossé. Car autant le principe est simple, autant il n'y a pratiquement aucun moyen de se cacher. La carte est dégagée au possible, peu de zones d'ombre ou de recoins. Même les snipers ne se sentiront pas en sécurité, tout en alignant les headshots de l'anneau extérieur surplombant l'arène. Deux choses à noter. Le drapeau se trouve sous l'arène et seules deux rampes permettent d'y accéder. Ces deux rampes mènent directement aux bases des deux équipes. N'espérez donc pas pouvoir y pique-niquer et surtout soyez efficaces. Déposer un Garde Terrestre est une bonne initiative mais feindre la mort avec le mouchard en attendant le passage de vos ennemis a son succès. Mieux, se déguiser en ennemi (toujours avec le mouchard) pour ressortir au milieu de vos ennemis est un coup de bluff de grand talent qui en abusera plus d'un. Si vos ennemis sont distraits ils risquent même de vous protéger, ce qui rentrera dans la légende.

Côté véhicule, attendez-vous aussi à une grande confusion puisqu'ils seront tous là, contrairement à d'autres cartes. Le contrôle des airs sera encore primordial, notamment si la concentration d'amateurs de chars est importante. Tout du moins jusqu'à ce qu'ils s'aperçoivent de leur vulnérabilité devant un bombardier.

Une carte définitivement adoptée par ceux qui veulent monter rapidement leurs statistiques sur le *Live* vu le nombre de victimes en fin de partie, mais que les amateurs de jeu plus fin risquent de laisser de côté.

Ne sous-estimez pas vos talents !

Tout d'abord, vos ennemis qui pénètrent vos défenses à une vitesse stupéfiante puis ce duel contre un mouchard qui vous soulève la tête proprement alors que vous n'arrivez qu'à brasser de l'air avec votre sabre. Déjà des cheateurs sur *Conker* ? Non, rassurez-vous, ce sont simplement des gens entraînés qui connaissent et exploitent toutes les possibilités de leurs personnages. Saviez-vous que le fureteur du mouchard n'est pas téléguidé pour rien ? Emmenez-le près d'une cible (une mêlée, une porte...) et déclenchez avec la gâchette le décompte de la bombe qu'il porte. Très efficace, même si cela nécessite une bonne couverture (vous êtes très exposé pendant la manœuvre). Vous savez maintenant comment certains font pour faire sauter une ligne de barbelé en moins de 30 secondes. Et connaissez-vous le timing de 3 coups qui permet de décapiter (1, 2, 3) ? Saviez-vous que certaines balles du sniper sont réservées (donc très efficaces) pour la destruction des véhicules ? Que la furie que déclenche un démolisseur et les coups puissants qu'il donne contre le sol n'ont pas leurs pareils pour disperser une mêlée ? Que le Jockey peut réparer certains terminaux ou véhicules endommagés ? Non ? Eh bien, profitez du Multi hors ligne pour vous entraîner et n'hésitez pas à maintenir le bouton X pour visualiser et tester toutes vos aptitudes, le bouton Y pour tirer profit de toutes vos armes et la gâchette gauche pour connaître les différentes munitions. Indispensable.



Le mois prochain dans le Magazine Officiel Xbox

En vente mi-sept. 2005

Le test + la démo jouable

Far Cry Instincts

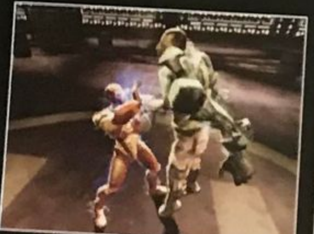
Le jeu d'action ultime de cette fin d'année, c'est sur Xbox et nulle part ailleurs !



Les démos jouables (contenu susceptible de changer)


Conflict : Global Terror


Burnout : Revenge


Marvel Nemesis



Evil Dead : Regeneration

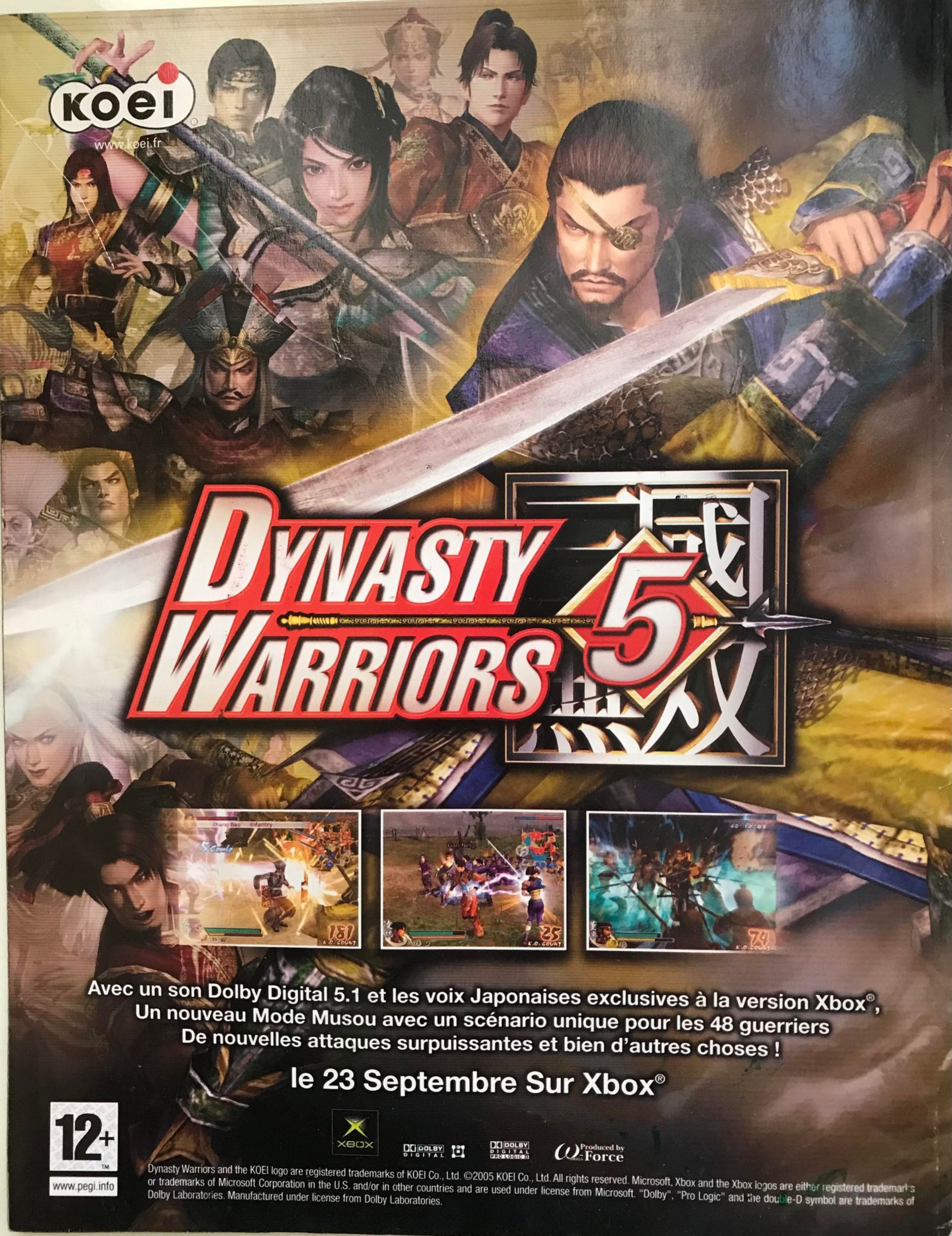

Heroes of the Pacific

Les vidéos

XBOX - X3 : Reunion, Knights of the Temple 2, Battlefield 2 : Modern Combat, James Bond 007 : Bons Baisers de Russie, Burnout : Revenge, Serious Sam II, The Movies, Ultimate Spider-Man, Shattered Union, Zathura, TimeShift

XBOX 360 - Ghost Recon Advanced Warfighter, Huxley, Demonik, Amped 3, Tony Hawk's American Wasteland, Need for Speed Most Wanted, Tiger Woods PGA Tour 06, Top Spin 2, Test Drive Unlimited, Madden NFL 06, Call of Duty 2

La rentrée : Il faut avouer que les derniers mois ont été un peu calmes côté sorties et démos. Mais comme vous le voyez, les affaires reprennent dès le prochain numéro.


koei
www.koei.fr
DYNASTY WARRIORS 5
Avec un son Dolby Digital 5.1 et les voix Japonaises exclusives à la version Xbox®,
Un nouveau Mode Musou avec un scénario unique pour les 48 guerriers
De nouvelles attaques surpuissantes et bien d'autres choses !
le 23 Septembre Sur Xbox®
12+
www.pegi.info
XBOX
DOLBY DIGITAL
DOLBY DIGITAL PRO LOGIC II
Produced by Force
Dynasty Warriors and the KOEI logo are registered trademarks of KOEI Co., Ltd. ©2005 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "Dolby", "Pro Logic" and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.